昭和63年12月16日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻第24号通巻61号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250YEN

ファミコン必勝本



緊急発表!!

これがスーパーファミコンだっ!!

ついに発表された新ハードのすべて!

特集★完全必勝マップ&ガイド

ファイナルファンタジーII

特集★最新ラインナップ発表

ファミリースタジアム'88／アキラ／忍者龍剣伝／グラディウスII／ロックマン2

完全必勝マップ&スーパーテクニック公開!

スーパーマリオブラザーズ3

●最新ソフト徹底紹介

がんばれゴエモン2／里見八犬伝／神宮寺三郎・危険な2人／ロードマン／なんきんのアドベンチア／百鬼夜行

●好評連載中

シミュレーションゲーム入門講座キングオブキングス／PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ／ウィザードリィ友の会

1988 Vol.24
12月16日号

キャッチ・ザ・ハート ――
TAITO

サイキックアドベンチャーゲーム

アキラ AKIRA

ファミリーコンピュータ用ROMカセット

視聴覚 覚醒ROM



底知れぬ破壊力(パワー)を、目で、耳で、体感せよ。

破壊的な魅力にあふれたサイキックアドベンチャー「アキラ」。超リアルなグラフィックが、効果音が、BGMが、壮大なストーリーを見事に描きあげる。「アキラ」が目を覚ます日は近いぞ! これはプレーヤーの視聴覚を極限まで刺激する、覚醒ROMだ!







- ●新開発ディジタイズ方式による超リアルなグラフィック
- ●展開に合わせてシーンを挿入、マルチウィンドウ
- ●周りを見回せる360°マルチスクリーン
- ●バトルシーンをリアルに再現、3Dシューティング
- ●セリフ、効果音、BGMのすべてがグラフィックに連動

12月24日発売

3MROMカセット/価格6,800円



新データで、再び登場。発売日決定! 12月16日。

発売以来、売り切れ店続出。日本中の熱いラブコールに応えて、あの"究極ハリキリスタジアム"が、新しい選手データで、再び登場することになった。今シーズンのペナントレースで、めきめき力をつけたのは誰か? そしてチームの総合力は? 面白さを極めたゲーム内容とリアルな選手データは、キミの期待にパーフェクトに応えてくれるに違いない。人気絶頂、"究極ハリキリスタジアム"。今回も売り切れには、くれぐれも注意が必要だ。

12月16日発売 価格5500円

'88のリアルな選手データ

例えばG(ガリバーズ)の野手ろおや、D(ドラポンズ)のたつなめなどの成績は、つぎのとおり。もちろん、ハリキリスタジアムならではの選手強化バックアップシステムで各選手をもっと強力にすることだって夢じゃない。

チーム	なまえ	打席	守備	打率	本塁打	ヒット率	バットタイプ	ミート率	飛距離	走力	肩
G	ろお	右	ライト	.348	47	10	0	6	7	28	2
D	たつなめ	左	ショート	.247	7	9	3	3	5	28	2
Ba	ぶらい	左	ファースト	.325	28	10	0	4	7	26	1
L	はくれお	左	代打	.269	32	10	3	6	6	26	1

株式会社タイトー
本　社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーファミコン情報局　東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878)33-6340

73 マップ&テクニック **スーパーマリオブラザーズ3**
今回はワールド6の詳細マップと攻略テクニックをドドーンと紹介。クリアまであと一息!!

12 **ファミリースタジアム'88**
世界中で一番早く、ファミスタ'88のチーム別選手名とデータを掲載。これを見なきゃファミスタは語れない!



9 特集 **スーパーファミコン発表**
11月21日に京都で行われたスーパーファミコンの発表会の様子をいちはやく報告。ファミコンの歴史的一瞬。



最新ソフト徹底紹介 HOT GAME SCANNER

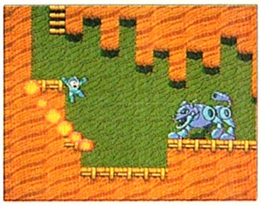
28 **アキラ** 大友克洋の世界がファミコンで繰り広げられる。映画を見た人も見なかった人もこれは必見。



32 **忍者龍剣伝** 最新のビジュアル処理をしたグラフィック。充実したストーリー展開。今回はステージ2まで紹介。

36 **グラディウスII** シューティングゲームの雄、グラIIがついに姿を現わした。

38 **ロックマン2** 1の頃からファンの人も2を初めて買う人も…



40 **里見八犬伝** 本格的RPG。日本全土で妖怪退治をしちゃうゲームなのだ。

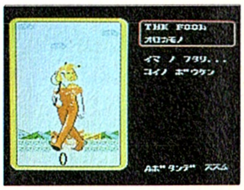
42 **ロードマン** ツール・ド・フランスならぬツール・ド・ジャポン。日本自転車レース。

44 **探偵神宮寺三郎 危険な2人** 謎ときの捜査ポイントをあなたに教えてあげます……

46 **がんばれゴエモン2** ゴエモンが仲間をつれて帰ってきたゾ。

48 **なんきんのアドベンチア** なんきんのおちゃらけ世界が展開。ウタマロゲイシャスキヤキハラキリ…

50 **タロット占い** 極めつけ占いゲーム。ずばり的中でヒラ坊、成ちゃん真っ青!!



52 **百鬼夜行** 時代劇RPG。妖怪ゾロゾロのまさに百鬼夜行の世界。

NEW SOFT STREET

94 ベースボールスター
95 ホームランナイター
96 ハレーズコメット
97 ハイドライドIII
98 アメリカンフットボール
99 爆笑!人生劇場/ファミリーピンボール
100 パトレイバー/御存知 弥次喜多珍道中
サンダーバード/タマ&フレンズ/機動
101 警察パトレイバー/キテレツ大百科
ファミコン地獄耳

最新情報

20 ファイナルファンタジーII

今回は、「小説ファイナルファンタジーII」もついてます。最新情報もぎっしり掲載。

68 シミュレーション入門講座

キングオブキングス

発売直前、「キング オブ キングス」の基本ポイントを解説。

71 シミュレーション天国

81 PCエンジンクラブ

ネクタリス／SONSONII

昔の中国を舞台にした「ソンソンII」と未来の地球を舞台にした「ネクタリス」。

57 バグボーイクラブ

「スーマリ3」のワザも続々登場。笑いの少ない世の中に、なぜかお笑いコーナーも健在。

好評連載

78 連載コラムランド｜怪物博物館／ホラーは踊る／パックランドでつかまえて

80 ウィザードリィ友の会

86 メガドライブ

90 ファミコンフリートーク

4 FAMI-COM NEWS STATION

読者が選んだほしいソフトTOP30／おもちゃ店売れ筋TOP10／パソコンゲームTOP10／アーケードゲームTOP5

8 INFORMATION

6 FAMI-COM SOFT SCRAMBLE

88 プレゼントのお知らせ

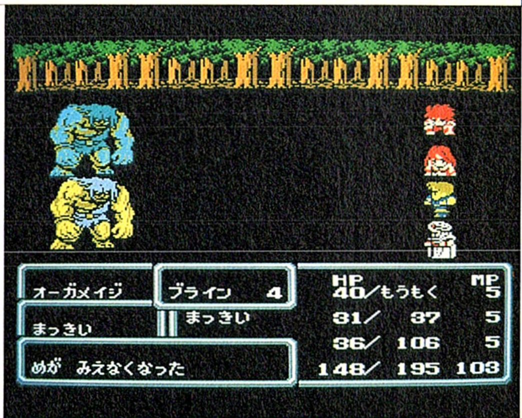
No.1.SUPER GOLDプレゼント

No.2.アンケート・ハガキプレゼント

102 新作スケジュール表

104 必勝本カレンダー

次号のお知らせ





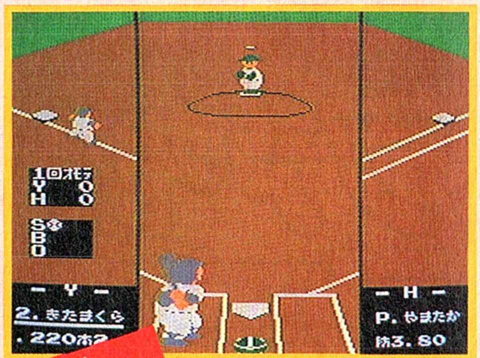
ゲーム別さくいん

アキラ……28〜31
アメリカンフットボール……98
がんばれゴエモン2……46・47
キテレツ大百科……101
機動警察パトレイバー……100
キング・オブ・キングス……68〜70
グラディウスII……36・37
御存知　弥次喜多珍道中……100
里見八犬伝……40・41
サンダーバード……101
人生劇場……99
スーパーマリオブラザース3……73〜77
ソンソンII……82・83
タマ&フレンズ……101
タロット占い……50・51
探偵神宮寺三郎　危険な二人……44・45
なんきんのアドベンチア……48・49
忍者龍剣伝……32〜35
ネクタリス……84〜85
ハイドライドIII……97
ハレーズコメット……96
百鬼夜行……52・53
ファイナルファンタジーII……20〜26
ファミリースタジアム'88……12〜19
ファミリーピンボール……99
ベースボールスター……94
ホームランナイター……95
ロックマン2……38・39
ロードマン……42・43

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

やたっ！スーパーファミコンついにその姿を現わす。来年のことじゃ鬼も笑うかもしれませんが、ここはひとつぶあーっと大笑いしましょうか！



今回の注目ソフト

今後も野球ソフトのラッシュは続きそうな気配だけど、やっぱりファミスタの人気は安定したものがあります。

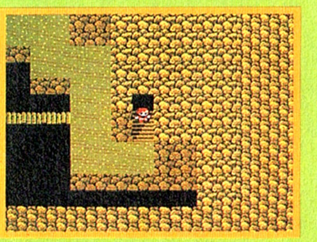
読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.22のアンケートハガキより

さて今年も残すところあとわずか。サンタクロースさんは何を持ってきてくれるんでしょうか？ファイナルファンタジーIIかファミスタ'88か？ま、どちらでもいいんですが、このところ続いているIC不足のせいで数量がちゃんと確保されているのかどうかが心配なところ。この寒空に列をつくるのはちょっとつらいしね。

ファミスタ'88、ファイナルファンタジーIIに肉迫！年末はFF戦争！

今号もファイナルファンタジーIIがファミスタ'88の追撃をかわしてトップの座についた。グラディウスIIは画面写真の公開とともにその移植の完成度が評価されて今回第4位。ウィザードリィIIももうすぐ内容紹介を詳しくできるのでファンのみなさま、少しお待ちください。トップ10外ではウルティマ、マイト・アンド・マジックなどの本格RPGの伸びが期待できる。ドラクエの次回作の噂もそろそろ。



順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	ファイナルファンタジーII	スクウェア	351
2	3	ファミリースタジアム'88	ナムコ	309
3	4	ウィザードリィII	アスキー	173
4	6	グラディウスII	コナミ	140
5	2	貝獣物語	ナムコ	117
6	12	桃太郎電鉄	ハドソン	76
7	7	ファミコンジャンプ	バンダイ	75
8	5	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	58
9	15	キング・オブ・キングス	ナムコ	56
10	13	ロックマン2	カプコン	38

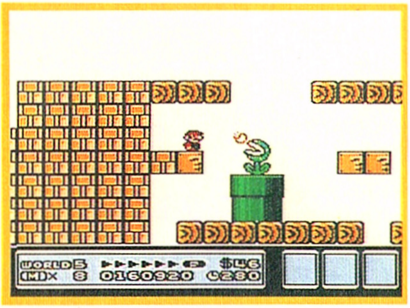
順位	前回	タイトル	メーカー
11	16	ウルティマ―聖者への道―	ポニーキャニオン
12	9	たけしの戦国風雲児	タイトー
13	—	Might and Magic	学研
14	23	忍者龍剣伝	テクモ
15	10	SDガンダム2	バンダイ
16	19	アキラ	タイトー
17	20	ゴジラ	東宝
18	29	アフターバーナー	サン電子
19	18	がんばれゴエモン2	コナミ
19	—	サムライソード	カプコン
21	27	探偵 神宮寺三郎 危険なふたり	データイースト
22	8	三国志	光栄
23	—	ベストプレープロ野球	アスキー
24	—	里見八犬伝	SNK
25	14	半熟英雄	スクウェア
26	—	なんきんのアドベンチア	サン電子
27	—	西村京太郎ブルートレイン殺人事件	アイレム
27	—	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	光栄
29	—	中嶋悟F1ヒーロー	バリエ
30	—	神宮館電脳九星占い	インダンクションプロデュース

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋

TOP 10

『スーパーマリオ3』はデンと指定席に腰をすえたまま動かず。伸びを見せてくれたのは『ウルトラマン倶楽部』。この2作は目をひきます。3位に「三国志」。光栄はシミュレーションゲームの一大ブランドになった感あり。アスミック期待の新作「ぎゅわん自己」は4位に。数ある麻雀ゲームの後発としては健闘したというそう。『西遊記ワールド』もランクインを果たし7位とまずまず。あとは最近の傾向、野球ゲーム再登場組が占める年末激戦を直前に控えたTOP10です。　(ヒラ坊)



クリスマスを前に出てくる、「FFII」「ファミスタ'88」らの強敵とどこまで戦えるか。10月発売のソフトが年末商戦まで生き残るのは久しぶりのことであります。スーパーファミコンでは"4"もでるとか

	前回	タイトル	メーカー
1	1	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
2	6	ウルトラマン倶楽部	バンダイ
3	—	三国志	光栄
4	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派	アスミック
5	4	究極ハリキリスタジアム	タイトー
6	10	ドナルドダック	コトブキシステム
7	2	源平討魔伝	ナムコ
8	—	西遊記ワールド	ジャレコ
9	5	燃えろプロ野球'88	ジャレコ
10	3	ベストプレープロ野球	アスキー

●パソコンゲーム

TOP 10

何だか判りませんが、光栄の「蒼き狼と〜」が突然一位に輝きました。おめでとうございます。さてさて今回の注目ソフトは日本ファルコムの「ソーサリアン追加シナリオVOL．2」。不条理な謎がゴリゴリ詰まった内容にも関わらず売れてますねえ。内容はといいますと、舞台は日本。それも戦国時代。東洋ファンタジーが見直されている今、なかなかタイムリーなソフトといえるでしょう。注目株は6位の「ロードス島戦記」。小説にもなったあの世界で冒険できるのが実に魅力的ではありませんか。マウス対応もうれしいよぉ！　(迫私主税)

	前回	タイトル	メーカー/機種
1	—	蒼き狼と白き牝鹿(ジンギスカン)	光栄/PC-8800/9800MSX2、他
2	—	ソーサリアン追加シナリオVol.2	日本ファルコム/PC-8800/9800他
3	—	琥珀色の遺言	リバーヒルソフト/PC-8800/9800他
4	6	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ/PC-8800/9800、他
5	—	信長の野望 全国版	光栄/8800/9800、X1、他
6	5	ロードス島戦記	エム・エー・シー/PC-9800シリーズ
7	—	ソーサリアン	日本ファルコム/PC-8800/9800、他
8	—	GAL WARSキャピキャピルン！	徳間コミュニケーションズ/PC-8800
9	—	暗黒神話	東京書籍/MSX2
10	—	麻雀狂時代スペシャル	マイクロネット/FM-77AV/X68000



13世紀のアジアを舞台に、世界を股にかけてしまうSLG

●アーケードゲーム

TOP 5

『達人』『スクランブル・スピリッツ』のシューティング2作品が勢いよく上位に飛び出しました。粘りに粘っていた『ワースタ』もとうとう首位から滑り落ちたわけです。が、復活してもおかしくない力を秘めた『ワースタ』。まだ予断を許しません。ところで、新登場のこの2作。ボクは1位をとった『達人』に注目マークをつけておきたい。一見ただのパワーアップシューティングだけど、その攻撃の多彩さ、スケールの大きさはタダものではない。秀作である。でもかなり難しい。　(ヒラ坊)

テーブル型

	前回	タイトル	メーカー
1	—	達人	タイトー
2	—	スクランブル・スピリッツ	セガ
3	1	ワールドスタジアム	ナムコ
4	4	スタジアムヒーロー	データイースト
5	5	パッシングショット	セガ

アップライト・コックピット型

	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファイナルラップ(デラックス)	ナムコ
2	—	チェイスH.Q.	タイトー
3	—	トップランディング	タイトー
4	2	パワードリフト(デラックス)	セガ
5	3	ファイナルラップ	ナムコ

●以上の集計は、キディランド(東京　原宿)、奥野かるた店（東京　神田)、近畿トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪　梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. & PC ENGINE & MEGA-DRIVE SOFT SCRAMBLE

12月3日～12月16日発売スケジュール

発売日	タイトル	メーカー
12/9	ゴジラ	東宝
9	中嶋悟F1ヒーロー	バリエ
9	忍者龍剣伝	テクモ
9	VSエキサイトバイク	任天堂
9	キング・オブ・キングス	ナムコ
10	神宮館電脳九星占い	インダンクション
13	ファイティングロード	プロデュース
16	かぐや姫伝説	ビクター音楽産業
16	ザ・トライアスロン	ケイ・アミューズメントリース
16	ビッグチャレンジ ガンファイター	ジャレコ
16	グラディウスII	コナミ



■ナムコ ■カセット
■発売中
■¥4900

ファミリーマージャンII ～上海への道 しゃんはいへのみち

世界一周クイズなどの3つのモードを持つ本格麻雀ゲーム。麻雀そのものの面白さにプラスαのゲーム性を追加。初級～中級者向け。

●麻雀ゲームというと、だいたいがすぐに勝ちパターンが見えてしまって、飽きやすいんだよね。ところがファミリーマージャンIIはそこからが遊べる。〝クイズDE麻雀〟と〝麻雀グランプリ〟はズルイとこが、また御愛嬌のなかなか良くデキたモードだ。それにも飽きたら、本当の麻雀するしかないね。（高城）

●前作は、なんだか麻雀の教育ソフトみたいだったけど、この新作は遊びの心たっぷりで、ゲームゲームした仕上がりになっている。麻雀の技量にかかわらず、まったく新しい遊びに触れる気持ちで各モードを楽しもう。マジメにがつがつやるには物足りないが、麻雀ファンの息ぬきにはグッドだ。（ヒラ坊）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



■東宝 ■カセット
■12月9日発売
■¥5800

ゴジラ

プレイヤーはゴジラとモスラの2匹を操作するアクションゲーム。それぞれ特徴のある多彩なアクションがウリ。

●迫り来る敵の弾を華麗なるジョイスティックさばきで紙一重でかわす、そんな繊細さはこのゲームにはミジンもない。なるべく攻撃を浴びないように戦って、体力の残ってた方が勝ち、みたいな悪くいえばアバウト、良くいえばダイナミックなゲームデザインはまさに怪獣の豪快さそのモノである。（U・山田）

●キャラクターがとても大きくてリアルなのです。でもゴジラにはブラウン管のなかは狭すぎるようで、画面のほとんどの部分をゴジラのズータイがしめています。そして操作がしにくい！ ハ虫類の神経細胞は鈍感だから✚字キーを入れても反応が少しトロイいんですね。イライラがつのりまくりよ！（田尻）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥½♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥½♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■バリエ ■カセット
■12月9日発売
■¥5900

中嶋悟F1ヒーロー

世界各地の16種類のサーキットでF1レースを行う。グランプリレースに勝ち残り、中嶋悟と優勝を争うのが最終目的。

●シフトチェンジがあるから、ブレーキング&コーナリング感覚が少し味わえるし、マシンのたて直しも意外とシビア。操作のリアリティは、あるね、ただ、コーナーのRの深さがウソっぽいグラフィックはイマイチ。アトラクション面よりも、このつくりでもっとビジュアルに凝ってほしかったな。（SMAN）

●こういうレーシング物って、どうしても同じようにしか見えないっていうのは教習所に通ったことはあるけど免許は結局とれなかった僕の個人的意見なのかな？もうちょっとグラフィック面で頑張ってくれてもよかったかな。アドバイスをくれる中嶋悟が似てるのはよかったね。（高城）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



■ナムコ ■カセット
■12月9日発売
■¥5900

キング オブ キングス

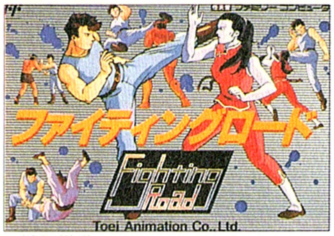
ファンタジー世界が舞台のウォーシミュレーションゲーム。RPGの転職システムをゲームに取り入れユニットの個性づけに成功。

●同盟したり、生産力が変えられるなど、多人数でプレイするのを意識したSLGだね。入門用としては完ぺきだろうけど、32部隊の上限はなんとかしてほしいものだ。それに、移動が範囲でなくて歩数でやってるもんだからかったるい。このあたりはナムコなら変えられるはずだけどなあ。（TYRELL辻）

●ファンタジーとか、ウォーシミュレーションとか。飾りたてる言葉がけっこうややこしいけど、早い話、陣取りゲームである。このタイプのゲームの場合、自分の立てた作戦にニンマリと一人悦に入る遊びが本道だったが、ユニット（キャラクタ）への感情移入が追加されて、さらに興奮の優良ソフト。（ヒラ坊）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♥♡



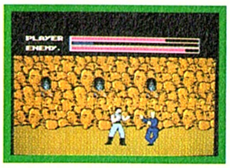
■東映動画　■カセット
■12月13日発売
■￥6200

ファイティングロード

対戦(1対1)タイプの格闘技アクションゲーム。バラエティー豊かな対戦相手、豊富な技、なめらかなアクションが魅力。

●従来のカンフーアクション物のゲームと比べて人物の動きがとてもスムーズ、アクションも多才なので、パッと見面白そうなんだけど、やるとすぐに飽きちゃうんだよネ。敵とサシの勝負のくり返しのみのゲーム展開では、どんなにリアルな動きのキャラを駆使しても印象は単調になってしまう。（大堀　康祐）

●豊富な技にリアルでスムーズな動き、格闘技ゲームとしての要素は一応揃えているんだけど、私には面白くなかった。キャラクターに魅力がないし、同じようなグラフィックの敵と同じような背景で繰り返し戦わなきゃいけないってのがツライ。メリハリの利いたゲーム展開が欲しいとこだね。（ハルク）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



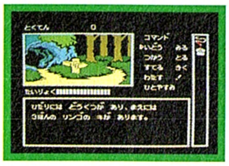
■ビクター音楽産業　■カセット
■12月16日発売
■￥5900

かぐや姫伝説

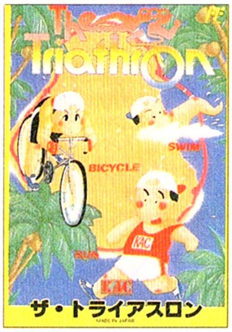
「かぐや姫」を題材にしたゲーム。1つのゲームストーリーがその難易度によって3段階に設定されている。

●最近のＡＶＧも多様化してきた。ハードボイルドサスペンスもの、昔話ふうのもの、推理小説ふうのものと、ＡＶＧも数々あれど、これは日本昔話的ＡＶＧだ。シリアスに悩んで謎を解くというよりも、1場面ごとのほのぼのとしたシーンを楽しんで、気軽にやれるソフトといえる。（プロフェッサー来宮）

●なんと言っても、目玉は途中で出てくるクイズ。けっこうバカバカしいんだけど、なんとなく笑えてしまう。またアクションシーンや海の迷路など、バラエティーにとんだ構成もウレシイ。ゲームにシリアスさを求めるなら、ちょっと…だけど、やっぱりこのソフトは楽しくやって欲しい。（ジミー内田）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■ケイ・アミューズメントリース　■カセット
■12月16日発売
■￥5600

ザ・トライアスロン

ご存じ「鉄人レース」のスポーツゲーム。各地区をクリアする毎に選手を成長させることができる。

●連打、連打のSPORTS GAMEにレベルUPを取り入れたのはエライ。しかしっ、こんなに操作性が悪いと指の皮がムケるぞ!!　かと言って、連射システムを使うとあっけなさ過ぎる…。　バランスさえ良ければ、もっと面白かっただろーに。　特に最初の遠泳!!　そんなに簡単に死なんで欲しい。（平野）

●オリンピック熱を当て込んだスポーツゲーム。その名の通り、自転車・遠泳・マラソンの3競技を、ボタン連打でクリアーしていくんだけど、それぞれの競技にめりはりが無く、しかもそれだけで構成されているステージがひたすら続くのみ。やってて疲れるだけなのは、あまりにも悲しいっ。（大堀　康祐）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥½♡♡♡



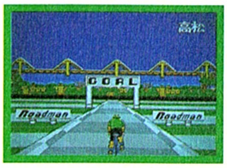
■東京書籍　■カセット
■12月17日発売
■￥5500

ロードマン

ＦＣ初の自転車ロードレースゲーム。北海道から九州まで18のステージを4ヵ国の代表チームで競う。ツール・ド・日本(?)的設定。

●橋本聖子で話題を呼んだ自転車レース。ま、このゲームの場合はスプリントじゃなくて、全行程4000kmっていうロングランのロードレースだけどね。画面の点では、コースの変化がもうちょっとあってもよかったかなって感じ。でも、キャラが必死でペダルをこぐ姿はなかなかオチャッピー。（ニョクマム古橋）

●自転車に乗れない人はいない!?ってくらいなのに、そのロードレースのルールを知っている人はほとんどいないんじゃないかな。そんなマイナースポーツであるという点で、このゲームは損をしている。ゲーム自体の完成度はそこそこ高いと思うし、問題は、その気になれるかってとこでしょうね。（ハルク）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥½♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥½♡♡♡



■セガ　■メガドライブ(4メガ)
■発売中
■￥5800

獣王記

ＡＣ版獣王記から完全移植版。グラフィックは出色の出来栄え。変身後のアクションが小気味良い横スクロールアクションゲーム。

●パワーアップ物の格闘アクション、と言ってしまえばそれだけなんだけど、とかく素晴しい。もちろんメガドライブの性能が、ということなんだけどね。よくもまあ、これだけそっくりに移植できるものだ。やっぱりセガの技術力は並大抵のもんじゃないね。ゲームファンなら1度は見てほしい出来。（ＣＢ成沢）

●スーパーサンダーブレードの難しさに泣かされた私としては、初めて楽しめたメガドライブゲーム。グラフィックは最高だしサウンドは迫力だし、パワーアップも気持ち良いしね。もちろん、簡単なゲームってわけじゃないんだけど、ヘタはヘタなりに楽しめちゃうとこが嬉しいんだ。（ハルク）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

●インフォメーション●

INFORMATION

プレゼントあり、イベントありの今回のインフォメーション。この冬を楽しく過ごすための情報満載ページを見のがすわけにはいかないゾ。

PRESENT プレゼント

「FQ」あげるぞ

アテナから発売中のファミコンソフト「ファミリークイズ」を必勝本編集部から5名の方にプレゼントするよ。4人まで一緒に遊べる本格ゲームソフト。寒い時にコタツに入ってみんなでワイワイ「ファミリークイズ」で楽しむ。理想的でしょ。

住所、年齢、電話番号、それから君の好きなTVのクイズ番組名と嫌いなクイズ番組名を1つずつ、忘れずに書いてハガキで応募してね。

あて先は〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局 ファミコン必勝本「ファミリークイズ・プレゼント」係。

12月16日の消印有効だよ。遅れないでね。



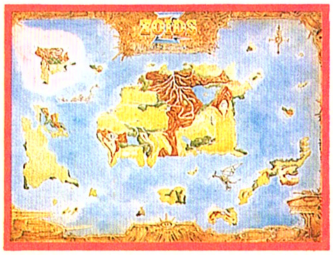
CAMPAIGN キャンペーン

マップ無料配布

来年1月発売予定の「ゾイド2 ゼネバスの逆襲」発売に際してキャンペーンが行われます。昨年の「ゾイド」発売以来、"2"の発売を待っていたファンおまちかね、「ゾイド2」は「ゾイド」から数年後の世界。この世界での冒険に欠かせないのが「マップ」なのです。

というわけで全国約3000店の小売店頭で「ゾイド2 攻略マップ」の無料配布を行います。マップはB2サイズ。ゾイドファンにはお馴じみの横山宏氏によるイラストマップです。

キャンペーン実施期間は'88年12月10日(土)から。限定10万枚が終了するまでという期限つきなので、欲しい人はお早めに!!



ALBUM アルバム

FFII全曲集発売

「ファイナル・ファンタジーI・II」のオリジナル・サウンドトラックが12月21日、ポリスターレコードより発売される。

タイトルは『ファイナル・ファンタジーI・II全曲集～ALL SOUND OF FINAL FANTASY I・II～』。全62分47曲入り。初回特典として「FFII」のオリジナル・ゲームカセットホルダーが付くのだ。天野喜孝氏のモンスターイラスト38点によるモンスターギャラリーとスコアもついて、CD2500円。カセットテープ2200円。



MOVIE えいが

3人のゴースト



「視聴率の鬼」の異名を持つIBCテレビの若きエリート社長フランク・クロスは、クリスマス休暇中の視聴率が気が気でならない。そんな彼の前に現われた3人(?)のゴースト。フランクはこの3人に、彼自身の過去と未来に導かれるのであった……。

『愛と哀しみの果て』のシドニー・ポラック。『アンタッチャブル』のアート・リンソン。『グーニーズ』のリチャード・ドナーの奇才3人組が、『ゴーストバスターズ』のビル・マーレーを主役に送るコメディー『3人のゴースト』。おかしく、そして心暖まる今年最後の傑作。12月17日(土)より、日本劇場ほか東宝系にて世界同時公開。

ALBUM アルバム

貝獣物語アルバム

『貝獣物語』がCD、CTになる。このアルバムは、サウンドプロデューサーに安全地帯のベーシスト、六土開正を迎え、「ワクワク・アレンジ・バージョン」「オリジナル・サントラ・バージョン」の2つで構成されている。CD、CT共に24ページの描き下ろしストーリーブックがついてCD・3200円、CT・2800円。キティレコードより12月21日発売!



©BIRTHDAY／㈱ナムコ

PRESENT プレゼント

JALECOのプレゼント



ジャレコより「塾通い便利グッズ」をプレゼント。応募方法は「燃えろ!!プロ野球'88決定版」「燃えろ!!ジュニアバスケット」「燃えろ!!プロサッカー」「西遊記ワールド」「中国占星術」のうちのパッケージについているバーコード1つをハガキに貼って、

〒158-91
東京都世田谷区玉川郵便局私書箱64号
㈱ジャレコ「塾通い便利グッズプレゼント」係

まで送るだけ。1人何口でも応募可能なのだ。抽選により、●システム手帳―30名●ファッション腕時計―70名●ジャレコオリジナルリュックサック―30名●スクールバッグ―30名●ウエストバッグ―40名、をプレゼント。

ハガキには住所・氏名・学年・性別・電話番号・希望する商品を必ず書いて下さい。応募期間は1988年12月1日から1989年1月31日(火)まで(当日消印有効)。

TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎水曜夜6時～6時30分

12/7 今週の名人に挑戦は、「パチンコGP」。登場する名人は中本名人だ。最新ソフト情報は、「燃えろプロサッカー」。ファミッ子攻略塾は「たけしの戦国風雲児」。担当は服部氏。

12/14 名人に挑戦は、「ミラクルロピット」。チビッコに挑戦を受けるのはマイケル君。最新ソフト情報は、「ワールドグランプリ POLE TO FINISH」。そしてファミッ子攻略塾は「忍者龍剣伝」。



発売は来年7月を予定。価格は来年5月頃発表か

11月21日、任天堂本社にて「スーパーファミコン」（正式名称）の仕様発表が行なわれた。未来のゲーム界を左右する、注目のマシン。その性能と今後のソフトの展望を徹底分析のうえ、報告しよう。

期待のニューマシン

想像以上の高性能で遂に正式発表

スーパーファミコン

完全速報

当日、発表会々場には各ゲーム専門誌の記者だけでなく、一般誌などからの記者も多く、〝スーパーファミコン〟に対する世間の注目度の高さがうかがわれた。

今回の発表はあくまで現在のファミコンとの比較を中心とした〝スーパーファミコン〟の性能諸元が中心であった。（右表参照）。またソフトの支援体制は一時期取りざたされた〝年10作主義〟にこだわらない、オープンな姿勢を見せたのも印象的。注目の価格、下取り問題はともに検討中とのことで、依然保留のままだった。

ただし、〝スーパーファミコン〟は現ファミコンの基本コンセプトを生かして設計された上位のゲーム機であること。性能はこれまでに各社から発売された家庭用ゲーム機の中では最強とも思われること。以上2点は明らかにされたといえる。豊かな映像と音によるゲームの進化、それが〝スーパーファミコン〟そのものなのである。



▶スーパーファミコンでも名作を——。宮本茂氏



▼右が本体、左がファミコンアダプタ（試作品）

スーパーファミコンの10大特徴

1. 16ビットCPU採用
2. 「スーマリ4」他を同時発売
3. 新コントローラーの高度化
4. 同時表示色数256色
5. 特殊な画面演出機能
6. 64×64のスプライトキャラ
7. 8種の背景モードが自由設定
8. カスタムサウンドCPU採用
9. 出力はAV端子、RGBも
10. アダプタで従来ソフトと互換

初めて目で見るスーパーファミコン





※この写真は試作品として発表されたものであり、実際の商品ではありません。

言うまでもなく、美しい英像と音

スーパーファミコンの性能を端的に言ってしまえば、より美しく豊かなゲームとしての映像と音をさまざまな画面演出でユーザーに提供できるということにある。これまでのゲームでは考えづらかった画面効果を、いとも簡単にやってのけてしまうだろう。

さて、右に並べた4枚の表を見てほしい。これが21日に来場者に渡された資料だ。ここに書かれた内容から、スーパーファミコンのスゴさの一端を説明しよう。

まずグラフィックに関して。

最大256色表示とはいえ、3万以上もある色の中からセレクトできるとあって、微妙な肌色も見事に表現可能。業務用ゲームで最近流行り（「アサルト」とか）の拡大、縮小そして回転までもこなせるし、映画やビデオのようにフェードイン・アウトで演出効果も、可能になった。部分スクロールもできたりとスクロール機能も強化。スクロール面はそれぞれ独立した物が4面もある。また、リアルタイム・ゲームの命ともいうべきスプライト機能は、現ファミコンの64倍の大きさを一発で定義でき、デカキャラ表示もお手の物としている。水平に並べられる数も増え、ドラクエのキャラなら16人までちらつかない計算。色より何より肝心のグラ

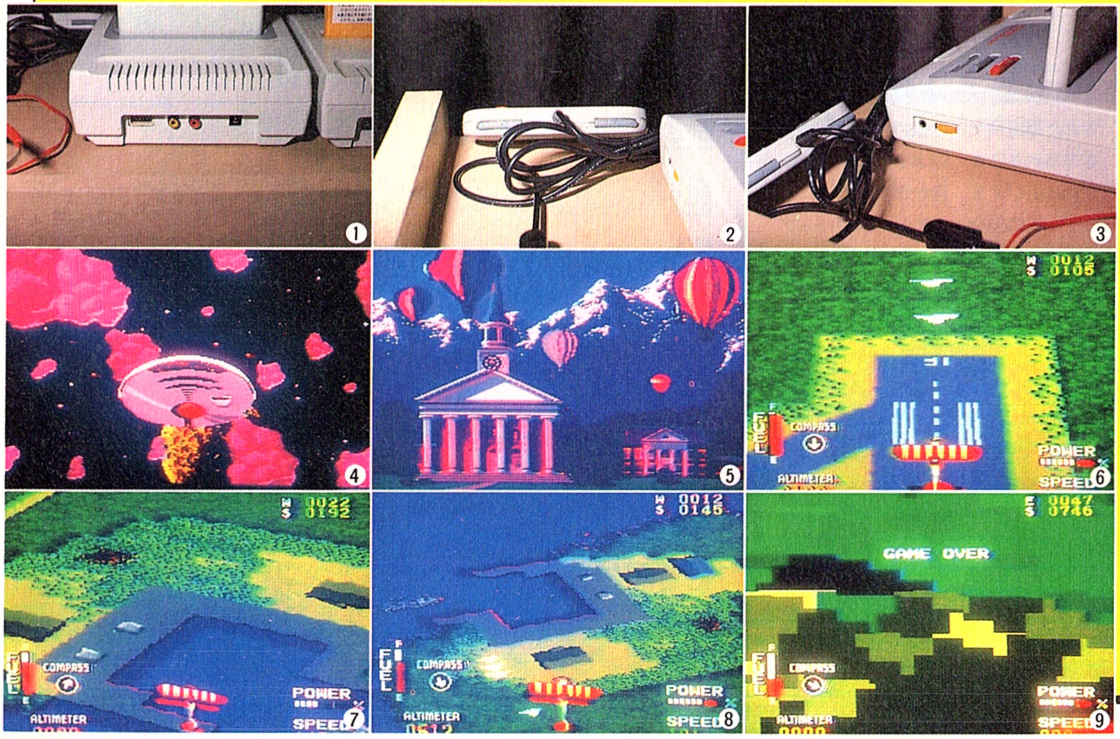
対応ソフトの現状

スーパーマリオブラザーズ4（仮称）

"3"では不可能だったアイデアを、この"4"で実現させるのだろうか？マリオは宇宙に行く……との噂もあるが、定かではない。

ゼルダの伝説・続編（仮称）

今まではすべてディスクで発売されていたゼルダシリーズが、スーパーファミコンになったとしたら……超大作になること間違いなし!?



①別売のファミコンアダプタと本体
②裏側にも2つのボタンがあるコントローラ
③ステレオヘッドホン端子。音量調整可
④多重のスクロールはお手のもの
⑤キャラクタの横並び。絶対チラつかない
⑥参考出展されたフライトシミュレーション
⑦自機の上昇にともない背景が変わる
⑧回転・縮少・拡大の威力絶大
⑨モザイク状の画面でゲームを演出する

フィック画面の解像度は、家庭用テレビの限界ともいえる512ドット×448ドットまで細かくできるという。

音に関してはどうか？

まず、ステレオ出力になってることが目を引く。サンプリングで8音も重ねられるので、音に厚みを付けることなどいともたやすくこなせるし、エコーを掛けたりするエフェクターも内蔵している。2個のカスタムチップも伊達じゃない。つまり結論は、

スーパーは目にも耳にも刺激的だ！

現時点で発売が決定したソフトはまだないが、スーパーファミコンの発売と同時に「スーパーマリオ4」、「ゼルダの伝説3」(いずれも仮称) とタイトルはまだ未発表だが、2作のソフトの計4本を同時発売する予定。以降は月1作のペースでソフトが発売されていくという。ただし、これは任天堂のソフトの話で、他社（サードパーティ）の参入時期は未定であるばかりかソフト開発用のハード、ツールが提供できるようになるのは来年6月がめどになるらしい。そうすると他社ソフトが発売されるのは来年末になるのではなかろうか。無論、各社ともスーパーファミコンに対する興味は高く、中でもナムコは「積極的にスーパーファミコン用ソフトを開発するでしょう」との動きを見せている。開発機材との兼ね合い等の問題はあるが、なるべく早い対応が望まれるところだ。

また、オプションハードの展開も未定のままである。一応、ファミコンアダプターを接続すれば、現ファミコン用のソフトとスーパーファミコンをリンクすることはできるが、現ファミコンを持っていれば何の問題もないのも事実である。単に現ファミコンとスーパーファミコンのフォルムが揃うだけのことだ。スーパーファミコン用のディスクドライブやモデムなどはどうなるのか。会場でも質問があったが任天堂側はまだ検討中であると即答を避けた。まず、ゲーム機として足場を固めてからという事だろうか。

ハードの価値はソフトと組になって決まるものである。その意味ではスーパーファミコンの評価はまだできないが、大きな期待はかけられるだろう。

これが性能。仕様書公開

昭和63年11月22日

スーパーファミコンについて

任天堂株式会社

この度新しく設計致しました家庭用テレビゲーム機"スーパーファミコン"について、下記の通り御説明致します。

スーパーファミコンは、昭和58年のファミリーコンピュータ発売以来、家庭内のテレビで様々のゲームを楽しむノウハウを数多く蓄積して参りました任天堂株式会社が、このノウハウを活かしながら、ファミリーコンピュータを越えたゲームの世界を人々に提供する事を目的に、最新の半導体技術を駆使した5個のLSIを開発することで実現致しました。

＊スーパーファミコンの特徴

1）今まで実現出来なかった豊かな映像表現、音像表現を可能にします。

a）1ドット当たり32、768色の中から最大256色の色表現が可能です。
ファミコンでは見ることが出来なかった、奥行きのある微妙な色彩の世界でゲームを満喫する事ができます。特に人間の肌の色に近い色表現も可能になりましたので、今後ゲーム以外の映像表現を要求される分野にも、スーパーファミコンを利用する事が可能です。

b）画面全体を回転したり、拡大、縮小することが可能です。
回転、拡大、縮小と言ったダイナミックな映像表現が可能になりますので、ゲームの世界を一段と迫力有るものにすることができます。

c）特殊画面効果機能が備わっています。
最近テレビ番組によく利用されているウインドウ、モザイク、フェードイン、フェードアウト、画面加減算及び固定カラー加減算機能など、特殊画面効果機能が備わっていますので、より面白味のある画面演出が実現出来ます。

d）スクロール機能が強化されています。
複数の背景を縦又は横へ移動させる事が出来るだけでなく、その一部分をプログラマブルに縦および横に移動させる、部分スクロール機能が強化されています。

e）最大縦横64ドットのスプライト表現ができます。
大型キャラクタがファミコンに比べて、利用し易くなります。
なおファミコンのスプライトは、縦横8ドットです。

f）横512ドットの画面表示ができます。
横512ドットの画面表示ができますので、漢字等の表現が容易になります。

g）8種類の背景モードが自由に設定出来ます。
ドットあたりの色数、同時にスクロール出来る背景数、画面の横ドット数等の組み合わせが違う8種類の背景をプログラムで自由に設定変更できますので、様々のイメージの違う画面を演出することができます。

h）8音同時発声サンプラー音源を使用しています。
サンプラー音源を使用しているため、自然な音色の楽器音や、リアルな効果音、更には人の声も使用することができます。しかも同時に8音発声出来ますので、豊かで迫力ある音場を実現できます。

i）各種エフェクター機能が備わっています。
デジタルエコー、波形演算機能によるシンセサイズ音等各種エフェクター機能がゲームの雰囲気を盛り上げることに効果的に使用できます。

j）ステレオ音源です。
8音同時発声のサンプラー音源を左右のスピーカが創る音場の中に、プログラマブルに設定し、ステレオで楽しむ事ができます。

1／4

2）より興行の有るプログラムを実現できます。

a）16ビットCPUを採用。
データバス8ビット、アドレスバス24ビットのCPUを採用していますので、カセット内のROMメモリーはファミコンと同様、8ビットタイプのROMを使用できます。更にアドレスバスがファミコンにくらべて、24ビットに拡張されていますので、最大12メガバイトのメモリーまで、直接使用（アクセス）する事ができます。

b）DMA機能が強化されています。
ファミコンでも使用された汎用DMA以外に、一水平走査線毎に使用出来る特殊DMA機能（H－DMA）を含む8個のDMAが備えられています。

c）乗除算器を内蔵しています。
8ビット×8ビット乗算、16ビット÷8ビット除算が乗除算器を使用して、高速に演算出来ます。

d）サウンド専用CPUを使用しています。
サウンド専用CPUを使用することで、画面の処理に関係無く音場をプログラムする事ができます。

3）ファミリーコンピュータのデザインを基本に設計されています。

a）無駄な機能を一切排除したファミコン型カセットコネクタを採用。
カセットを簡単に交換出来るうえ、メンテナンス性に優れている64ピンカセットコネクタを使用。更に使用中はカセットが着脱できない機構も採用しました。

b）カセットコネクタによる拡張方式を採用。
今後開発される種々の周辺機器への拡張は、ファミコンと同様、カセットコネクタを使用します。

c）十字型コントローラを採用。
ファミコンのコントローラを基本に、更に複雑な操作が楽しめるように、ボタンキーを拡張しました。

4）ファミコンカセットを楽しむ為に、ファミコンアダプタを同時発売。
スーパーファミコンにファミコンアダプタを接続することで、ファミコンカセットを楽しむ事ができます。
スーパーファミコンとファミコンアダプタの切り換えは、スーパファミコン本体に付いているファミコンスイッチを操作するだけで、簡単に実現できます。

5）ビデオ出力端子、RGB出力端子及びS端子を装備
高画質なテレビに接続するために、ビデオ出力端子及びS端子を装備しました。特にS端子は、大画面でゲームを楽しむ時カラー方式によるノイズが発生しないため、美しい映像を楽しむ事ができます。

6）ステレオヘッドホン端子を装備
ステレオヘッドホンを使用出来るステレオヘッドホン端子を装備しましたので、周囲に迷惑を掛けることなく、ゲームを楽しめます。

7）ファミコン用ACアダプタの使用可能
スーパーファミコンの消費電力は、C－MOS　LSIの採用により、ほぼファミコンと同じであるため、ファミコン用ACアダプタがそのまま使用可能です。

8）VCCI雑音対策が施されています。
家庭用コンピュータ機器から出る電波雑音の国内規制、VCCI雑音規制基準に基づいた雑音対策が施されています。

2／4

＊主な仕様

CPU：　16bit CPU
メモリー領域：　最大12Mバイト
システムクロック：　1.78MHZ, 2.68MHZ, 3.58MHZ 自動切り換え
DMA機能：　汎用DMA、特殊DMA（H－DMA）8チャンネル
乗除算器：　8bit×8bit　絶対値乗算
　16bit÷8bit　絶対値除算
ポート：　8bit　I／O、コントローラ用ポート
ワークRAM：　8Kバイト装備

PPU：　2個のカスタムLSI
背景（BG）画面：

モード	面数	色／ドット	解像度
0	4	4	256×224
1	2 1	16 4	256×224
2	2	16	256×224 （縦スクロール可）
3	1 1	256 16	256×224
4	1 1	256 4	256×224 （縦スクロール可）
5	1 1	16 4	256×224 インタレース時 512×448
6	1	16	512×224 インタレース時 512×448 （縦スクロール可）
7	1	256	256×224 （回転、拡大、縮小機能）

スプライト：　1画面中128個、1ライン中256ドット以上
キャラクタ・サイズ、　8×8、16×16、32×3
　64×64のうち2種類選択
パレット　32、768色中最大128色
　1キャラクタ中16色指定

ビデオ－RAM：　64Kバイト装備

特殊効果機能：　ウインドウ機能
モザイク機能
画面加減算機能
固定カラー加減算機能
輝度調整機能（フェードイン、フェードアウト機能）

サウンド：　2個のカスタムLSI
サンプラー・ステレオ音源
演算波形、PCM、ノイズ等の中から8音源選択
エフェクター（デジタルエコー）機能

3／4

＊ファミコンとの比較表

機能	ファミリーコンピュータ	スーパーファミコン
カラー	・52色中　4色　4パレット	・32,768色中　16色　8パレット ・32,768色中　256色　1パレット
スプライト (1画面表示数) (1ライン表示数)	・8×8 ・64個 ・8個	・8×8,16×16,32×32,64×64 ・128個 ・32個
背景(BG) スクロール 回転、拡大、縮小 ウインドウ機能 モザイク機能 画面加減算機能 固定カラー加減算 輝度調整機能	・256×240 ・1面 ・無し ・無し ・無し ・無し ・無し ・無し	・256(512)×224(448) ・インタレース可 ・最大4面（各面独立） ・可能 ・可能 ・可能 ・可能 ・可能 ・可能
サウンド	・矩形波　2波 ・三角波　1波 ・ノイズ　1波 ・デルタモジュレーション	・サンプラー ・演算波形,PCM,ノイズの中から 8音プログラム選択 ・デジタルエコー機能 ・出力16ビット直線 ・ステレオ
CPU	・8bitCPU (1.75MHZ)	・16bitCPU (3.58.2.68.1.75MHZ切替え)

＊その他

名称：　スーパーファミコン
価格：　未定
月産：　30万台
発売時期：　64年7月（予定）
発売時カセット：　4種類（予定）
　以後　1作／月で発売予定
同梱部品：　スーパーファミコン用コントローラ
　A／Vケーブル
　取扱説明書
オプション部品：　スーパーファミコン用コントローラ
　ACアダプタ
　ファミコンアダプタ
　RFモジュレータスイッチ
　A／Vケーブル用延長ケーブル
ファミコンとの互換：　ファミコンアダプタによる間接互換
ファミコンの下取り：　検討中

4／4

あとは強力ソフトの出番を待つ!!

'88年度新ラインナップ発表!!



ナムコ
12月20日発売 ¥4900
カセット



新データでズラリ252人!!

プロ野球ではドラフトも終わり、ボルテージも下がってきたけど、一方でだんだんと熱くなってきたのが、もうひとつのプロ野球、ファミスタ。3号にわたって、'88で新しく入った機能を紹介してきたね。いよいよ残すは、新オーダー発表だ。ということで、今号は14チーム各18人計252人の選手の大紹介だ!! '88で大きく変わったのは、投手が6人になったこと。先発型の投手が2人増えたから、ローテーションが楽になるぞ。というのも、パスワードがなくなって、優勝するには13チーム連続で勝たなきゃいけないから、投手のローテーションがかなり重要になってるから。あと'88で変わったのは、打順を組みかえられること。スタメンで使いたい代打などの打順も指定できるぞ。例えばGでぽちむらを3番に使いたいとき、しのつたを代えるのはもったいないから、3番をあかだきにしておいて代えたりできる。もうひとつ'88で重要なのが、球場が4つあること。広い球場と狭い球場で、チームの評価が全然変わってくる。Wなどは、14チーム中最低の長打力だけど、どうむ球場になると機動力で優勝候補になってしまう。今までと選手やチームの見方がかなり変わってくるね。

では、'88年度版新ラインナップ発表にうつろう。打者は打席・打率・ホームラン数、投手は投球フォーム・防御率を紹介だ!!

発売まであと約2週間となったファミスタ'88。今回はドドーンと全選手公開だ!! ルーキーもいれば、ベテラン選手もいる、チームも増えた。キミのお好みチームはどうなったかな!!





○1P・2P・WATCHで活躍する252人の選手たち。あと2週間で君のもの!!

ファミスタの単行本がでる!!

'86年にでたファミスタから、今回の'88までの永久保存版単行本がでるぞ。全選手データはもちろん、パスワード集や様々なデータから、切れるファールボールなどのよもやま話まで。ファンなら絶対欲しい一冊。現在ベクトル山田が精魂こめて執筆中!!





G ガイアンツ

投打ともに優れたバランス！ぽちむらは代打にまわった

バッティングオーダー

★	選手名	打席	打率	ホームラン数
1	みもだ	右	.254	14
2	おかだき	左	.270	4
3	しのつた	左	.328	6
4	はり	右	.296	34
5	る	右	.278	26
6	はたはた	右	.304	12
7	こめだ	左	.276	14
8	かまくら	右	.240	12
代	すぐき	右	.266	6
代	こうも	右	.266	4
代	ありは	右	.254	10
代	ぽちむら	左	.310	26



ピッチングオーダー

★	選手名	投球フォーム	防御率
先	くわわ	右上	2.80
先	がりい	右上	3.10
先	まきはは	右上	2.80
先	みずも	右上	3.20
リ	さいとと	右下	2.25
リ	かてる	右下	3.05

チーム打率・防御率ともに2位、ホームラン数が3位。全て1位をとっているMを除くと、投打とも最強のチームと言えるだろう。しかし、大幅な人事異動のため、チームの打点王くろまてが抜けたのは痛い。それでも選手層は厚いGであった。

打率	.279（2位）
ホームラン数	168（3位）
防御率	2.87（2位）

打 '87で3割打者が5人並んでいたのに比べると、パワーダウンしたことは否定できない。なかでも打点王くろまての退団は大きい。ぽちむらは代打にまわってしまった。それでも新人のるが入ったのは大きい。また、代打陣も高打率で、必ずや期待に応えてくれるだろう。もちろんぽちむらはスタメンで。2番しのつた、3番ぽちむら、4番はりでいこう。

投 速球でその名をはせるまきははを中心に本格派がズラリせいぞろい。くわわ、がりいもカーブを決め球とする本格派。特にがりいは、たのもしいほどスタミナがある。みずもはフォークがあるから、ロングリリーフで使える。しかし、左の先発がいないのは大きな不安材料である。押さえも、若いさいととはいるが勝負弱い。やはり最後は守護神かてるに頑張ってもらおう。

D ドラサンズ

クリーンナップの破壊力は強大！うえはは・かくげんでピシャリ！

バッティングオーダー

★	選手名	打席	打率	ホームラン数
1	ぴこ	右	.266	12
2	たつまき	左	.234	6
3	げいび	左	.300	26
4	おみあい	右	.324	38
5	うお	右	.272	26
6	にむやお	右	.282	10
7	かわはば	左	.280	10
8	なかむり	右	.254	8
代	おみやあ	右	.236	6
代	なかま	右	.268	14
代	にむやあ	右	.254	6
代	こまつたき	右	.242	6



ピッチングオーダー

★	選手名	投球フォーム	防御率
先	こなつ	右上	3.00
先	およよ	右上	3.65
先	こんじよ	左上	3.50
先	よねむり	左上	3.15
リ	うえはは	右上	1.75
リ	かくげん	右上	2.20

打率は7位と普通だが、ホームラン数・防御率が3位なのはかなりすごい。これも熱血監督のおかげか。何しろチームに勢いがある。特に超重量級のクリーンナップ。新旧交代もうまく行き、ライバルチームはMのみと言っても過言ではない

打率	.268（7位）
ホームラン数	168（3位）
防御率	2.88（3位）

打 クリーンナップのげいび、おみあい、うおの長打力が何といってもウリ。特に高打率でもあるおみあいには確実性がある。6番にむやお、7番かわはばの2割8分台コンビもなかなか。代打陣には切り札なかまがいる。2番たつまきがくせもの。この新加入のたつまきは、俊足をもつ技巧派で、クリーンナップにむけて確実にチャンスをつくってくる。

投 投手陣も充実。Lから移籍してきたおにょは、変化球派、こなつは速球とカーブを得意とする本格派。このふたりの右の先発に加え、左のふたりの先発こんじょとよねむり。4人ともスタミナがなく、完投タイプではないが、そこでてでてくるのが、2枚ストッパーのうえははとかくげん。速球、カーブで相手のチャンス封じだ。継投期を間違えなければ、まず点は取られない。

C カーズ

ずらり並んだ左打者6人!! ねばり強さで勝利をものにする

バッティングオーダー

★	選手名	打席	打率	ホームラン数
1	しやうだ	左	.322	2
2	やまさひ	左	.270	8
3	よしひほ	左	.260	14
4	こばや	左	.290	22
5	たんす	左	.212	30
6	ながひま	左	.262	12
7	かたおぱ	右	.272	12
8	たつかや	右	.266	8
代	にすだ	左	.276	4
代	おさまい	左	.262	14
代	こお	左	.254	2
代	こがあ	右	.220	2



ピッチングオーダー

★	選手名	投球フォーム	防御率
先	きたぽつ	右上	3.25
先	おおによ	左上	2.35
先	かわぶち	左上	3.10
先	ながほみ	右上	3.80
リ	かわはば	右上	2.65
リ	まつだ	右上	3.40

打率・ホームラン数ともに11位と、ぱっとしない打線だが、意外に得点率は高い。野球をよく知っているせいか。投手陣は防御率5位と、昔の『投手王国』と言われた時ほどではないが、なかなか連打は許さない。しらけてるが強いチーム。

打率	.264（11位）
ホームラン数	130（11位）
防御率	3.09（5位）

打 カーズの打線は他のチームとちょっと違う。1～8番までコンスタントに点を取れるのだ。1番のしやうだ、2番のやまさひ、3番のよしひほの俊足トリオは、塁に出すとかなりうるさい。クリーンナップは、長打力のないこばや、確実性のないたんすと情けないが、6～8番の中堅打者が魅力。ただ、代打陣を合わせても右打者が3人しかいないので、左の投手には弱い。

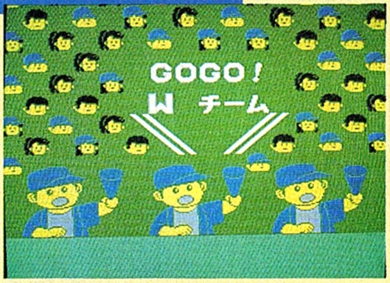
投 相変わらず先発のきたぽつとおおによは好投手。特におおによは、Mを除いた先発の中では最小防御率をほこる。軟投派のきたぽつの変化球も健在だ。中継ぎ陣のかわぶちはあまり使えない。その代わり、ながほみは、速球を住体とした組み立てでOK。押さえのかわはばは緩急をつけるタイプ。150km台の速球をもつまつだは、短かいイニングならピシャリ押さえられる。

W ホイールズ

一発はないが、しぶとい打線 機動力野球でキリキリ舞いだ!!

バッティングオーダー

★	選手名	打席	打率	ホームラン数
1	たかはぴ	左	.260	4
2	ちようち	右	.266	2
3	ゆたきや	左	.316	8
4	ぽんち	右	.302	34
5	ぱちよろ	右	.290	18
6	おやしき	左	.264	6
7	やまだき	左	.274	4
8	さかな	右	.270	4
代	やしろ	右	.276	10
代	いちかか	右	.246	10
代	いけのした	右	.242	2
代	かたぴら	左	.280	12



ピッチングオーダー

★	選手名	投球フォーム	防御率
先	えんぼう	右上	4.00
先	にら	左上	4.15
先	あいかか	右上	4.00
先	さいほう	右上	3.70
リ	かけほた	右上	4.05
リ	なかやや	右上	3.30

ホームラン数14位とリーグ最低の長打力。しかし、打率4位と、出塁率はいい。そこからの機動力で勝負できる。防御率も13位ではあるが、決して先発の頭数がそろっていないわけではない。ナムコの人もおススメの、超異色チーム。

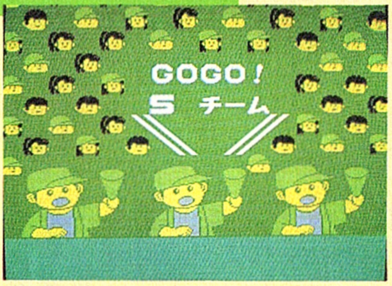
打率	.274（4位）
ホームラン数	114（14位）
防御率	3.87（13位）

打 一見貧弱で、代打陣の方がすごそうだが、よく見ると、1番たかはぴ、2番ちようち、3番ゆたきや、4番ぽんち、6番おやしき、7番やまだきの6人がみんな盗塁できる足を持っている。3塁方向へのダウンスイングをしていれば、みんなセーフの驚異の機動力だ。4番ぽんちの大砲、5番新選手ぱちよろの中距離砲で走者を一掃できる。さかなはかたぴらに代えよう。

投 防御率は悪くとも、えんぼうの速球、カーブ、フォークはちっとも衰えていない。技巧派にらの変化球のキレもよい。若いあいかかは頼りないが、押さえから先発にまわったさいほうがよく、'87より投手陣が整備されてると言える。逆に先発からリリーフになったかけほたはぱっとしない。なかややも、速球だけが頼みの綱。先発がどこまで投げられるかで試合が決まる。

S スパローズ

I・Hコンビ中心の重量打線 おばにや・たかろを軸に頑張る



打率・ホームラン数とも中くらいのチームだが、台風の目となる可能性を十分にもっている。それは、3～6番の中距離砲打線。特にラッキーセブンにまわれば、4連続ホームランも夢ではない。しかし、防御率最低の弱体投手陣は本当に弱い。

打率	.267（8位）
ホームラン数	154（6位）
防御率	4.03（14位）

バッティングオーダー

★	選手名	打席	打率	ホームラン数
1	くりあま	左	.290	4
2	さくらや	右	.286	4
3	いけいけ	右	.252	24
4	ひぼさわ	右	.288	28
5	すぎおら	左	.276	22
6	でえやん	右	.254	26
7	す　ま	右	.248	8
8	はただ	左	.256	8
代	わかなつ	左	.288	6
代	こがあ	右	.272	8
代	やえがせ	右	.270	6
代	いちしげ	右	.222	10

ピッチングオーダー

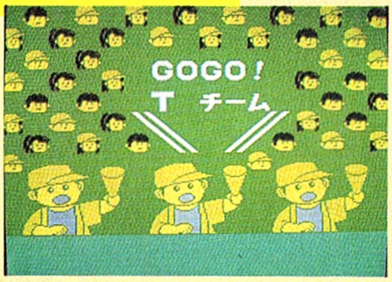
★	選手名	投球フォーム	防御率
先	おばにや	右上	2.55
先	なかもも	右上	4.05
先	ぎぶす	右上	5.60
先	たかろ	右上	3.70
リ	みやもも	右下	4.75
リ	いとうふ	右上	3.55

打 大砲ほうなあは抜けてしまったが、俗に言う『ほうなあ効果』で打線は活発化。特にＩＨ砲こといけいけとひぼさわは、看板打者となった。ただ、2割9分を超える打者がひとりもおらず、左右にゆさぶられると弱い。機動力もほとんどなく、しぶとくつなぐのが重要。代打のベテランわかなつもパワーダウン。注目のいちしげは、まだまだ若さが見られ、打率も低い。

投 相変わらずの弱体投手陣は、ちっとも治っていない。補強したはずのぎぶすも、リーグ最低の防御率5.60でてんで話にならない。唯一使えそうなおばにやも、たんねんにコーナーをつかないと危うい。やはり、たかろに昔の球のキレを期待するしかない。なかももは、フォークでかろうじてかわせる程度。押さえのいとうふは、速球・カーブ・シュートともに中の上くらい。

T タイタンズ

引退したばうむをスタメンに!! どう失点を少なくするかが課題



レギュラー陣だけを見て目の前が真っ暗になったTキチファンもいるだろうが、ばうむとかっちゃんは代打陣に残っているから御心配なく。投打ともにリーグで下の方だが、今は若手を育てる時期だとあきらめて欲しい。それにしても弱い。

打率	.263（12位）
ホームラン数	136（10位）
防御率	3.78（11位）

バッティングオーダー

★	選手名	打席	打率	ホームラン数
1	しようの	左	.236	6
2	わあだ	右	.278	2
3	あゆみ	右	.286	22
4	おから	右	.272	20
5	た　ほ	左	.260	8
6	かなまり	左	.242	6
7	たいら	右	.268	2
8	きいど	右	.246	8
代	さ　も	右	.238	6
代	なたの	左	.246	6
代	かっちゃん	左	.266	14
代	ばうむ	左	.312	36

ピッチングオーダー

★	選手名	投球フォーム	防御率
先	きいやん	右上	3.00
先	なかたこ	左上	4.15
先	いけよ	右上	4.30
先	とうあま	左上	3.85
リ	のだて	右上	3.90
リ	なかみし	右上	3.50

打 もちろんばうむはスタメン4番で使おう。かっちゃんも6番あたりで。たいらやきいどを代えるとよい。1番しょうの、2番わあだの若手コンビは今年の成長株。機動力が期待できる。3番あゆみ、4番おからは、昔の長打力はないが、しぶとさはある。Lから移籍してきたたほ、かなまりは足が早く、内野安打でかせぐタイプ。最終的には、ばうむの一発にかかってる。

投 相変わらずひとり気を吐いているのが投手きいやん。速球・カーブ・シュート・フォークすべて高レベル。Tチームはこのきいやんのデキにかかっている。なかたこ、いけよは対角線投法で何とかしのぐ程度。意外にとうあまが使える。右打者に食い込むカーブは絶品。リリーフ陣も、なかみしで決まり。カーブにシュートを折りまぜればそう打たれない。

M メジャーリーガーズ

海外からやってきたスゴイヤツ
全打者ホームランも夢じゃない！



バッティングオーダー

★	選手名	打席	打率	ホームラン数
1	へんたそん	右	.346	20
2	さんばく	右	.294	30
3	ほつくす	左	.376	22
4	すとべり	左	.328	56
5	かんせい	右	.322	60
6	まつく	右	.288	46
7	があたあ	右	.280	26
8	おすみす	左	.300	14
代	ぽけつと	右	.372	40
代	ういんふい	右	.374	50
代	くらく	左	.298	56
代	どうぞ	右	.336	48





ピッチングオーダー

★	選手名	投球フォーム	防御率
先	らいおん	右上	1.70
先	ばいお	左上	1.90
先	くられんす	右上	2.00
先	ぐでん	右上	2.20
リ	えかすり	右下	2.05
リ	りげち	左上	1.20

もう豪快のひとことに尽きる。打率もさることながら、ホームラン数の多いこと。全員1発が狙え、代打陣も完璧。防御率1位もだてじゃない。剛速球派投手達が力でねじふせる。さすが海のむこうの大リーガー。食べてる物が違うしね。(笑)

打率	.326（1位）
ホームラン数	468（1位）
防御率	1.84（1位）

打 まず目につくのは、豊富な代打陣。打率.374、ホームラン数50のういんふいを始め、40本以下の選手がいない。場合によっては全員スタメンで使ってもいい。レギュラー陣では、4番すとべり・5番かんせいが光る。しかもふたりとも俊足。Mは機動力もあるのだ。があたあは少し見劣りがする。8番おすみすも超俊足だが、ホームランを楽しみたい人は代打を出そう。そうすれば、400本打線になる。

投 リーグNo.1の防御率と剛速球を誇るのが'87にもいたエースのらいおん。160km台の右腕は恐いものなし。左腕のばいおも同じタイプ。球速は150km程度だがスタミナがある。くられんすは速球だけでなく、カーブ・シュートの多彩な変化球で相手を料理。リリーフ陣には鉄壁ストッパーのえかすりがいる。どんな球も投げられるが、特に左打者の背中を通る程のカーブはリーグNo.1。

L ライオネルズ

パンチ力・機動力申し分なし！
投手陣もバラエティーが豊富!!



バッティングオーダー

★	選手名	打席	打率	ホームラン数
1	いしけり	右	.292	20
2	ひらよ	左	.284	6
3	あきかわ	右	.286	42
4	きよすく	右	.290	30
5	ほえれお	左	.258	30
6	いこう	右	.266	12
7	つべ	右	.280	4
8	せいこ	右	.234	4
代	あび	左	.276	10
代	ひろはひ	右	.266	6
代	にしおぱ	右	.266	8
代	となしの	右	.262	6





ピッチングオーダー

★	選手名	投球フォーム	防御率
先	わななべ	右上	3.50
先	かか	右上	2.50
先	くろう	左上	3.45
先	みなみお	右上	2.95
リ	まつあに	右下	4.05
リ	やまめ	右上	2.55

前回より投手陣は落ちたが、その分攻撃的なチームになった。特にクリーンナップだけで102本のホームランという破壊力。3割打者はいないが、機動力もリーグ有数の実力。唯一不安なのはリリーフ陣だが、十分優勝を狙える好チーム。

打率	.272（5位）
ホームラン数	178（2位）
防御率	3.17（6位）

打 おによとの交換トレードでDから来たひらよを始めとして、いしけり・あきかわ・いこう・つべと俊足ぞろい。特にいしけりは1発もあり、切り込み隊長としての活躍が期待できる。新外人のほえれおも確実さには欠けるがロングヒッター。8番のせいこを左の切り札あびや俊足ひろはひに代えれば、相手には脅威となるだろう。欲を言えば、3割打者がひとりいると幅広く攻められることだろう。

投 '87でリリーフだったかか、わななべが先発にまわったので、リリーフ陣にポッカリ穴が開いたのがLの台所事情だ。しかし、4人の先発がみんな好投手なので、リリーフがいらないという話もある。わななべは速球とフォークの緩急派、かかは剛速球派、くろうはえがわ並のカーブも持つ左の本格派、みなみおは右に左にグニャグニャ曲がる変化球が得意の軟投派。全く異なる4タイプ先発で安泰だ。

バッカルーズ

中距離ヒッターの続く打線！3人の左先発投手が魅力だぞ

バッティングオーダー

★	選手名	打席	打率	ホームラン数
1	おおいい	右	.268	8
2	あらり	左	.310	12
3	かねむり	右	.278	16
4	おくりび	左	.290	24
5	ぶらいあ	左	.298	28
6	すすき	右	.254	20
7	やまひた	右	.216	6
8	まきき	右	.218	4
代	むらたみ	右	.256	18
代	はねだ	右	.252	8
代	あわぐし	左	.242	8
代	くりめし	左	.254	8



ピッチングオーダー

★	選手名	投球フォーム	防御率
先	むぎの	左上	2.90
先	むらら	左上	3.70
先	やまだき	右上	3.15
先	おのの	左上	3.65
リ	いしもも	左上	3.40
リ	ほしい	右上	3.65

Rが別れてできたチームだが、意外によくまとまっている。ホームラン数は5位だし、打率も13位と言っても7番やまひた、8番まききを除けば.270近いチーム打率。しかし投手陣はいまふたつ。左投手が多いのが、せめてもの魅力。

打率	.261（13位）
ホームラン数	160（5位）
防御率	3.41（7位）

打 Rの1・2番コンビ、俊足おおいいと巧打者あらりはチャンスメーカー。3番のかねむりがきっちりと継げば、4番おくりび、5番ぶらいあの中距離砲でランナーを一掃。7番やまひたはむらたみに代えよう。2～7番までホームラン10本以上の中距離打者が並び、ミートを心がければ、必ずや連打の山で高得点をだせるだろう。8番打者は相手先発投手によって、あわぐしとくりめしを使いわけよう。

投 やはり左の3人の先発投手が魅力。特にRでも活躍した去年の新人王むぎののカーブは魅力。速球も150㎞近いので、見せ球として使えば効果満点。むららは決め手に欠くが、いちかばちかのフォーク勝負で頑張れる。オールマイティーなやまだきは、おののとともに、150㎞台の速球がある。ただしリリーフ陣には赤信号。とにかく球にキレがなく、丹念にコーナーをつかないと長打をくらう。

ファイヤーズ

3割打者も長距離打者もいない！失点0に押さえるしかない！

バッティングオーダー

★	選手名	打席	打率	ホームラン数
1	しまたま	左	.240	6
2	こがらし	右	.234	6
3	こゆき	右	.270	16
4	いいずら	左	.286	24
5	にいじま	右	.262	16
6	ためら	右	.264	12
7	ふらや	右	.256	14
8	ふたむり	右	.238	8
代	おかず	左	.254	8
代	はやいか	左	.244	4
代	つつえ	左	.236	6
代	こがあ	左	.242	6



ピッチングオーダー

★	選手名	投球フォーム	防御率
先	たきだし	右上	2.70
先	つも	右上	3.80
先	さとせい	右上	3.80
先	かねざや	右上	4.20
リ	こうな	左上	3.40
リ	まちうり	右上	3.00

打率はリーグ最低、ホームラン数も12位と驚くばかりの貧弱打線。しかも機動力もない。投手も防御率8位ではあるが、特徴のない選手ばかり。代打陣も14チーム最低。特別な思い入れのない限り、まずプレーしたくはならないだろう。

打率	.252（14位）
ホームラン数	126（12位）
防御率	3.48（8位）

打 3割どころか、2割8分を越える選手がいいずらだけ。山椒は小粒でもピリリと辛いとよく言うから、3～7番の小粒な打者でピリリと点を取れるかが課題。代打陣もからっきしダメ。唯一おかずを右投手攻略用にだすぐらい。1番のしまたまが俊足を生かし、2番こがらしがチャンスを広げクリーンナップにまわすしかない。Dから移籍してきたにいじまも、かつての長打力は失ってしまった。

投 パッとしない投手陣だが、ひとりズバ抜けているのがエースたきだし。メンバー入りして2年目なのに、'87に引き続きチームの大黒柱。Mチームを除けばNo.1のスタミナがある。カーブを武器とする右の本格派で、完投もあり得る。ただ、その他の3人の先発も全く同じタイプなので、たきだしが打たれると後がない。左投手こうなは力不足。火消し役はまちうりで決まり。カーブの切れはピカイチ。

H ホーネッツ

'88年はとくに話題のチーム(!?) 強打者のもんた中心にファイト!!

バッティングオーダー

★	選手名	打席	打率	ホームラン数
1	さ さ い	左	.286	14
2	ゆかにたに	左	.256	8
3	ば な な	左	.302	20
4	も ん た	左	.308	38
5	やまもも	左	.288	20
6	よちひろ	右	.272	10
7	こ ふ な	右	.284	8
8	ふじひろ	右	.214	6
代	れ ふ と	左	.282	12
代	たかうなき	右	.248	10
代	わ た い	左	.242	4
代	こ が あ	右	.222	4



ピッチングオーダー

★	選手名	投球フォーム	防御率
先	やまたか	右上	3.80
先	やまかず	右上	3.75
先	にやんこ	右上	4.05
先	にしかか	左上	4.35
リ	や り	右上	3.40
リ	いもうえ	右上	2.80

打率8位、ホームラン数6位、防御率10位と平均的なチーム。しかし、打線は理想形に近く、ハイレベルな試合展開が望める。特にMVP男のもんたの長打力は、いまだ衰えず。投手陣もうまく左のにしかかを使えば、なかなか失点を許さない。

打率	.267（8位）
ホームラン数	154（6位）
防御率	3.69（10位）

打 まさに理想の打線形。1番切り込み隊長のささいは、1発も足もある好選手。2番ゆかにたにも打率こそ低いが俊足である。そして3割打者ばなな、もんたのクリーンナップへと続く。1～5番と左が続くので、2番にこふなを入れてもよい。もんたとよちひろ以外は足が速く、機動力野球もできる。代打のれふとも俊足なので、スタメンで使おう。幅広い攻撃で、相手をきりきりまいにできる。

投 '87でRにいたにやんこ、やまたか、いもうえの3人がそのままHチームの軸となっている。やまたかはカーブ・シュート・フォークともに良い軟投派であり、先発の役目を十分果たせる。にやんこもカーブ・シュートがいい。H唯一の左の先発にしかかは、球は遅いが大きく割れるカーブが決め手。このにしかかをどういう時期にだすかが重要となる。ストッパーのいもうえは、緩急をうまく使える。

B ブラボーズ

右の下手投げさんた健在なり!! 高打率のクリーンナップで勝負

バッティングオーダー

★	選手名	打席	打率	ホームラン数
1	うりぼう	左	.250	14
2	ふ く ろ	右	.298	8
3	まつなな	左	.316	16
4	ぶうまん	右	.314	28
5	いしみえ	右	.292	26
6	ふ ざ い	左	.274	16
7	ふ り た	右	.230	10
8	ゆみよか	右	.252	6
代	やまのり	右	.242	4
代	くまによ	左	.256	10
代	ふくもも	左	.272	4
代	もとにに	右	.264	4



ピッチングオーダー

★	選手名	投球フォーム	防御率
先	ほぴの	左上	3.40
先	さとお	右上	3.85
先	やまおり	右上	4.30
先	さんた	右下	4.55
リ	やまそと	右上	1.80
リ	ふるみそ	左上	4.05

'87ほどクリーンナップの爆発力はなくなったが、高打率の布陣は健在。左打者と右打者がほどよく並んでいて相手先発投手が左右どちらでもOK。機動力も平均以上。ファミスタ名物投手となったさんたも健在。投打のバランスがうまくいっている。

打率	.272（5位）
ホームラン数	146（9位）
防御率	3.66（9位）

打 やはり高打率のクリーンナップに目がいく。.316のまつなな .314のぶうまん、.292のいしみえ。1番うりぼう、2番ふくろのコンビもいい。特にふくろは、しぶといバッティングに定評がある。6番のふざいも気を抜けない打者。代打陣は全員俊足で、内野安打で出塁する。特にくまによ、ふくももは、場合によってはスタメンでも行ける。Gにトレードされたみもだの不在による不安感はない。

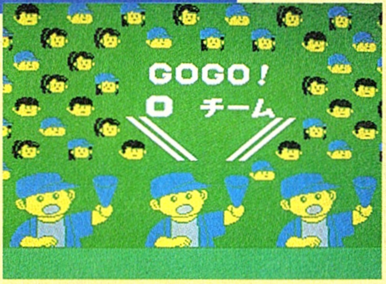
投 ファミスタと言えばこの人、アンダーハンドの右投手さんた。カーブと、右打者をえぐるシュート、切れのいいシンカー。相変わらず打たれ強い。左の本格派ほぴのも素晴らしい。特にカーブの切れは、Lのくろうとタメを張れる。昨年活躍したやまおきも健在。両サイドに球を散らせる。防御率1.80のストッパーやまそともオールマイティーな投手。ふるみそは、左のワンポイントで。

O オリエンツ

4番のまとろってがイマイチ!! むらちようのフォークが頼り!

バッティングオーダー

★	選手名	打席	打率	ホームラン数
1	にしむり	左	.270	4
2	やこた	左	.280	8
3	たかだわ	右	.314	14
4	まとろって	右	.244	16
5	あいほう	左	.280	14
6	かみかみ	左	.268	6
7	みずあみ	右	.262	12
8	かはまだ	右	.242	6
代	おたべ	左	.270	12
代	ふるかか	右	.250	12
代	さとけん	右	.236	8
代	やまもも	左	.268	6



ピッチングオーダー

★	選手名	投球フォーム	防御率
先	しよう	右上	3.60
先	むらちよう	右上	3.85
先	こがあ	右上	3.65
先	そのかか	左上	3.85
リ	にちな	右下	4.20
リ	うきじま	右上	3.45

史上最低の4番打者まとろってを筆頭に、長打力のない打撃陣。打率10位、ホームラン数13位の成績がものがたっている。投手陣も防御率11位とふるわない。ただ機動力があるのが救いで、相手のミスを生かした展開に持ちこめば勝機はある。

打率	.265 (10位)
ホームラン数	118 (13位)
防御率	3.78 (11位)

打 打率.244、ホームラン数16で4番打者とは、全くふがいない。たかだわを4番にして、得点力アップをはかろう。1番にしむり、2番やこた、7番みずあみそしてたかだわの4人は超俊足。相手投手を混乱させられる。ただ、好投手がでてくると1発がないだけに苦しい。何しろ、ホームラン数20以上の打者がいない。代打陣の中では、おたべ、ふるかかは使える。さとけんの足の速さも捨てがたい。

投 全体的に変化球のキレが悪い投手ばかりなので、強打者は素直に敬遠した方がよい。軸となるのは、エースしよう。左右をつく対角線投法とフォークで勝負。まさかり投法のサンデー男ことむらちようはキレのよいフォークがウリ。左の先発そのかかは危くてピンチには投げさせられない。リリーフ陣では、伝家の宝刀フォークとカーブがウリの名ストッパーうきじまが光る。

N ナムコスターズ

イロモノ球団が強豪集団に!! 代打陣も投手陣も充実だ!!

バッティングオーダー

★	選手名	打席	打率	ホームラン数
1	ぴの	左	.260	2
2	とまり	右	.280	2
3	たろすけ	右	.310	22
4	ぱつく	右	.332	32
5	あむる	左	.268	18
6	りゅうび	右	.240	10
7	りょうま	左	.262	4
8	かげきよ	右	.272	10
代	べらほう	右	.280	18
代	わぎやん	左	.214	21
代	さんどら	左	.324	6
代	ぶんふん	右	.280	8



ピッチングオーダー

★	選手名	投球フォーム	防御率
先	らつぷ	左上	4.30
先	あさると	右上	2.40
先	あるばと	右下	2.40
先	りつく	左上	2.80
リ	ぜひうす	右上	3.40
リ	きやらはち	左下	2.80

打撃陣もパワーアップ、投手陣もスタミナ不足が解消され、強力チームとなったN。昔のようなエンターテーメントぶりはない。相変わらず守備になるとポロポロとエラーをするが、決してあなどれない。代打陣が豊富なのも魅力。

打率	.277 (3位)
ホームラン数	153 (8位)
防御率	3.02 (4位)

打 恐怖の1番打者ぴのの超俊足は健在。3番たろすけ、4番ぱつくと続く長距離砲も文句なし。5番あむるもしぶとい。6～8番は代打陣と代えた方がよい。打率.280、ホームラン数18のべらほう、長打力のあるわぎやん、3割打者でかつ俊足のさんどらなどと、使える代打ばかり。3番さんどら、4番ぱつく、5番たろすけ、6番べらほう、7番あむる、8番わぎやんで恐怖の打線のでき上り。

投 スター選手百万馬力のぴぴは退団し、代わりにらつぷがエースとなった。らつぷも左の速球で押すタイプ。変化球のキレがないのが欠点。あさると、あるばとはカーブが得意な本格派。りつくときやらはちは、リーグNo.1の猛変化球派投手。右へ左へグニャグニャ曲がる。ボールからストライクになる球で勝負。ぜひうすは相変わらずのフォーク型投手。6人ともそれぞれ個性を持った、好投手陣だ。

ファイナルファンタジーⅡ

スクウェア
12月17日発売
¥6500



カセット

平和を愛する者たちよ！立ち上がるのは今だ!!

PROLOG

邪悪なるものの影
パラメキア帝国の侵略

フィン王国の国境附近に１匹の魔物がいずこからともなく出現した。そして音もなく国境を守る戦士に近づいた。戦士が背後の殺気に振り向く!?と同時に魔物が戦士の頭上に丸太のような腕を振りおろした。戦士は悲鳴を発する間もなく頭を割られて絶命した。世界が恐慌状態に陥る発端であった。

これを機に魔界から呼び出された魔物たちは、大挙してフィン王国へなだれこみ、人々を襲い、そしてフィン城をめざした。その先頭に立つ者こそ、魔物を魔界より呼び出し、世界を我がものにせんとする邪悪なるものパラメキア帝国皇帝であった。

皇帝は多くの魔物たちを引き連れ、フィン城に攻め入った。城では帝国軍に対し、戦士を集めて反乱軍を結成し防戦した。が、長きにわたった平和に心身ともになまってしまった戦士と、血に飢えた魔物たちとでは戦いにならなかった。フィン城が帝国軍の支配下に置かれるのは時間の問題であった。

国王を始めとする反乱軍は、瀕死の重傷を負いながらも、なんとか逃げ出し、辺境の町アルテアをめざした。

同じころ、４人の若者が魔物たちの攻撃をかわして国外脱出に成功していた。しかし、帝国軍が城へ攻め込む前、魔物たちは町の住民たちを次々に襲い、多くの人命が失われた。その中に若者たちの両親もいた。

哀しみを胸に４人はアルテアをめざした、あそこならまだ帝国軍の手はのびていないだろうという思いを抱いて。

アルテアに向う若者たちはそのとき、世界の平和を再興するためにパラメキア皇帝と対決するなどということは考えてもみなかった。

CHAPTER 1

若き戦士の誕生―そしていま、
ヒーローへの道を歩き始める

「わぁ！」突然ハルクが叫んだ。ハルクの後ろを歩いていたマッキイ、マルイ、ヒラボウもハルクの前方を見た。アルテアを目前にした４人の前に突如、黒い影がたちはだかったのである。４人は茫然とたたずんだ。次の瞬間、黒い影が動き、４人は意識を失った。

ハルクが意識を取り戻したのは、見知らぬ部屋の中であった。彼のそばに２人の人影があった。フィン王国王女で反乱軍のリーダーでもあるヒルダと白魔術師ミンウである。ハルクは瀕死の状態のところをヒルダに助けられ、アルテアにある反乱軍のアジトへ運ばれ、ここ魔法陣の部屋でミンウの魔法によって生き返らせてもらったのだ。２人が部屋を出た後、ハルクもその部屋を出ると、そこにマッキイとマルイの姿があった。２人とも同様に助けられたのであった。しかし、マッキイの兄ヒラボウの姿はどこにもなかった。喜びと哀しみが交錯する中で、３人はヒラボウを捜さなくては、と思った。

作戦会議室でヒルダと面会した３人は、反乱軍戦士に志願した。最初は３人の身を案じて志願に消極的だったヒルダも、３人の熱意に動かされ、合言葉〔のばら〕を３人に数えた。　さらに、ミンウが３人の運命を語った。「まず、フィンへいきなさい。それが運命を切り開く道になるはずだ」と。

３人は旅の準備をととのえると、来た道をフィンへと戻っていった、自らの運命を切り開くために。これが、世界に平和を甦らせるために立ち上がったヒーローたちの第一歩であった。

CHAPTER 2

戦いの時が来た
勇気を持って戦いに臨もう

アルテアを出て森から草原へ出る直前、おぞましい気配が辺りにただよった。何かいる！と直感した３人はそれぞれ武器を手に身構える。と木の影からゴブリンが３匹飛び出してきた。が、そのときすでにハルクはブロードソードを構え、マルイはアクスを両手で持ち、マッキイは２人の後ろから弓矢を射る態勢にあった。まさに先制攻撃のチャンスである。ゴブリンがひるんだ瞬間をついてハルクとマルイがゴブリンに挑みかかった。マッキイはその場で矢を射った。その一撃でかなりの深手を負ったゴブリン



はそれでも反撃を試みた。が、その攻撃に力はなく、せいぜいかすり傷をつけるのが精一杯であった。逆に3人の連続攻撃は功を奏し、ゴブリンは断末魔の悲鳴と共に絶命した。戦士として最初の勝利であった。

フィンへ到着するまでこうしたバトルが何度か続いた。ときに、かなりの傷を負うこともあったが、町で買ったポーションが大いに役に立ってくれた。祖国フィンについた3人は、その変わり果てた国に心が痛んだ。帝国軍が徘徊し、秩序のかけらも見られなくなっていたのである。しかし、ガテア村で仕入れた情報を頼って町はずれにあるパブへいった。マルイがすっとマスターに近寄りそっとキーワードを告げると、マスターは隠し扉の場所を教えてくれた。その扉の向うで3人は病気のスコットに出会うこととなった。

CHAPTER 3

新メンバー白魔導師ミンウ加入 そして未知なるダンジョンへ！

スコットからもらいうけたリングを持って帰ると、反乱軍は驚嘆の声をあげ、3人のパーティーを正式に戦士として認めた。そして、運命の道を予言したミンウが仲間に入ってくれた。

4人になったパーティーはその後、フィールドで熾烈な戦いを繰り広げながら定期船、飛空船と乗継いでパルム、ポフトからサラマンドへと渡った。

サラマンドには男の姿はなく、女ばかりであった。「いったいどうしたのだ」とハルクが声をかけると、女たちは泣きながら言った「男たちはセミテ鉱山へ連れていかれた」と。

一件の家へ入るとおそらくこの町でただ1人と思われる男がいた。名をヨーゼフ。やがてパーティーの一員となる男であるが、このときはまだハルクらを疑っている。疑いを晴らす手段はただ1つ、セミテ鉱山から男たちを救い、伝説の金属ミスリルを手に入れることだけ。

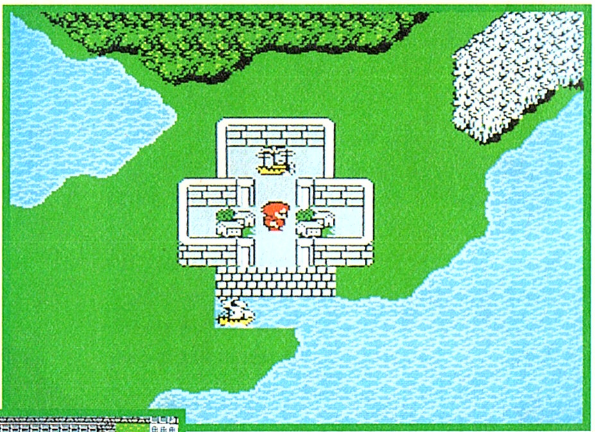
ハルク、マッキイ、マルイ、ミンウの4人は、セミテの滝の上にある鉱山の入口に立っていた。その中にはダンジョンが広がっている。4人の全身に震えが走った。武者震いなのか恐怖の震えなのかわからない。

「行こう！」誰からともなく声が飛んだ。そして、4人はダンジョンへ足を踏み込んだ。いまだかつて見ぬ未知への空間へ、期待と不安を胸に抱いて。



これがファイナルファンタジーIIのシステムだ!!

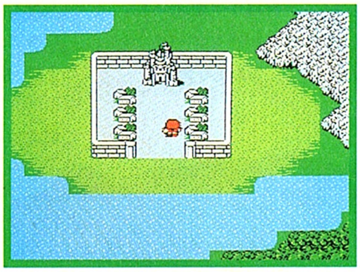
発売直前となったＦＦII！ そこで今１度ＦＦIIとはどんなシステムでゲームが進行していくのかおさらいしてみよう。これさえ覚えておけば、ソフトを手にしてすぐに、ＦＦIIの世界にのめりこめるから。ここでしっかり理解したら次の攻略法だ。今回はセミテ鉱山から雪原の洞くつに至るまでの道のりをきっちし頭の中にインプットしよう。



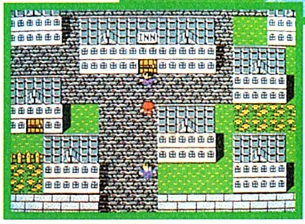
▶飛空船と船が見える。2つとも定期便でお金を払わないとダメだ

FIELD フィールド

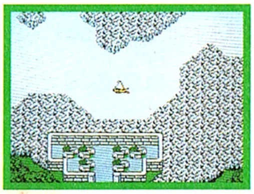
フィールドは町、ダンジョン、地上の3つに大別される。まず町であるが、ここにはさまざまなショップがあってパーティーに必要なものがそろっている。中には帝国軍に占領されている町もあり、町の中でも戦闘シーンになることもあるので町の中は安全とは必ずしも言えない。ダンジョンは洞くつや城内、大戦艦内部などに見られる。ここには概して強いモンスターが棲息している。しかも、この中では（町の中も）セーブすることができないので、ダンジョンに入る前はなるべくダメージを少なくしてセーブしておくに限る（ＦＦIIでは４ヵ所セーブが可能だ）。さて、地上は乗物がないといけないところもあるが、基本は歩きだ。また、地上ではワールドマップが使えるので現在地をいつでも確認できるぞ。



◀ここはフィンの町。フィンは敵に占領されている



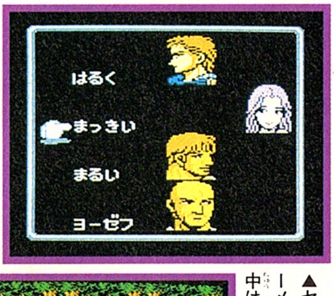
◀フィンの町の店は敵にさえぎられて入れない



◀雪原は雪上船で進む。町はサラマンド

BATTLE 戦闘

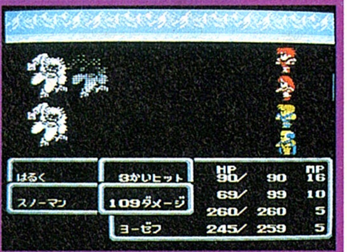
戦闘の特徴はフォーメーションが組めることだ。体力に自信がない者は飛び道具で後ろから攻撃させれば、ダメージを受けなくてすむ（ただし戦闘中に変更はできない）。さらに持つ武器や魔法には熟練度が設定されていて、使うたびに熟練度がアップしていく。だから、武器は種類をむやみに変更しないほうが得だ。魔法は熟練度がアップするごとに威力が増していく。そして戦闘に勝つことによって各ステータスがアップして強くなっていくんだ。



▲セレクトボタンで戦闘フォーメーションを決める。戦闘中は変更はできない



▲攻撃は前列の4匹から。攻撃方法を考えよう



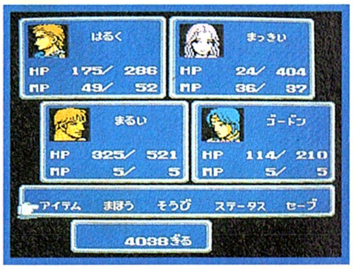


▲はるくの一撃が3回ヒット。スノーマンを倒した瞬間だ！

◀残り2匹。魔法を使って熟練度をアップするのもいいぞ

STATUS ステイタス

ステータスはかなり細かく設定されている。このステータスは戦闘中のさまざまな要素によって決定される。たとえば知性は黒魔法の使用回数、すばやさは敵の攻撃目標になった回数といったぐあいだ。要は戦闘で勝利することなんだけれど、戦いかたによってキャラの性格が決定されるのだ。



▲スタートボタンを押すとこの画面となる。アイテム、まほう、そうび、ステータス、セーブの各画面を選ぶことができる



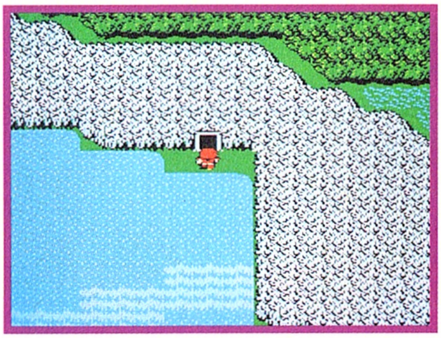
▶アイテムは持つ数が決っているので必要なものから持とう



▲そうび画面。持つ武器によってこうげき、ぼうぎょの数値が変わるのでいろいろためしてみよう



▲これがはるくのステータスだ。熟練度が重要となる

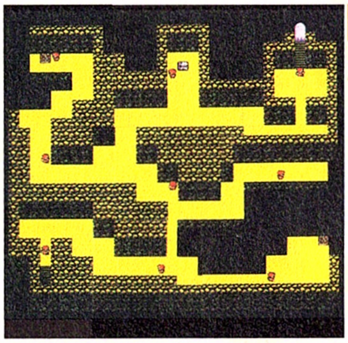


セミテ鉱山でミスリルを入手だ

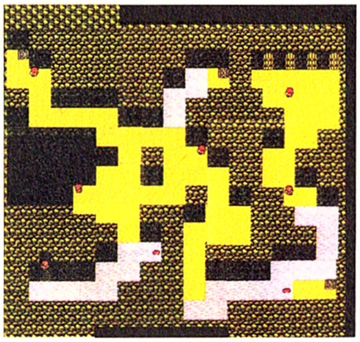
オープニングストーリーは、ちょうどここセミテ鉱山の中に入るまでが描かれている。

フィンから戻ったハルクたちは、アルテアでヒルダから「ミスリルが必要だ」と言われる。そして、ミンウを仲間に加えたパーティーは、パルム、ポフトの町を経由して雪原地帯の近くに位置するサラマンドの町へとやってきた。ここでヨーゼフに会って、ミスリルについて聞くと「お前たちは信用できない。町の男たちがセミテ鉱山に捕われている。助け出したら信じよう」といわれる。そこでパーティーはセミテの滝の上にある鉱山へと向かった、男たちを助けミスリルを手に入れるために！ そして今ここに、セミテ鉱山の全ぼうが明らかになる!!

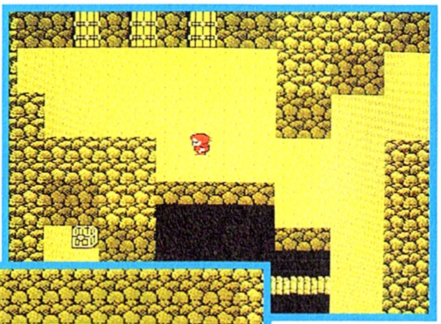
B1



B2



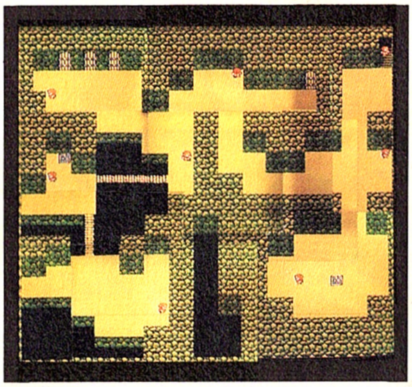
セミテ鉱山のB１にはそれほど強いモンスターは出現しないハズだ。ここには宝箱が２つあるけど、通り道でもないし、たいしたものは入っていないので無視して、左下の階下への階段へ急ぐんだ。Ｂ２へ進むとすぐ水路となるがＨＰが減るわけではないので安心して進もう。宝箱は開けてみる価値はある。階下へは４つある扉の左端を選ぶんだ。



▶下に宝箱、上に３つの扉がある。宝箱はパスして左の扉を開けよう

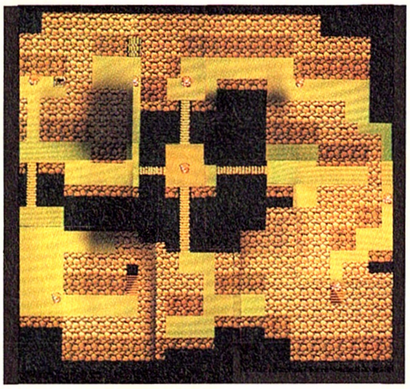


◀途中にある扉の中はこのとおり。中には何もないばかりか、モンスターと遭遇することもある



B3

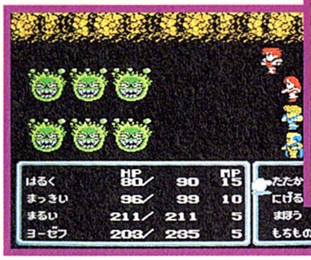
この階あたりから、モンスターも手ごわくなってくる。この階の宝箱は開ける必要なし。途中にある扉の中にもモンスターが潜んでいるだけだから開けないように。さて、３つある扉だけれど、これまた左端が正解。中にサラマンドの男たちが、そしてポールとヨーゼフの娘ネリーが捕われていたのである。彼らを助けて、パーティーはさらに階下へと進むのであった。もし、パーティーがかなり傷ついているようであれば、ここでミンウの魔法テレポで一度地上へ戻って町で体調をととのえるのも手だ。

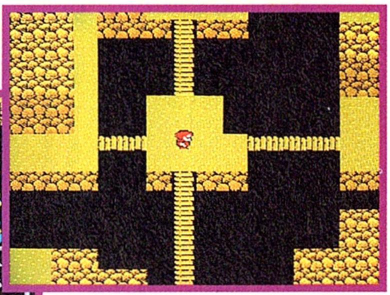


B4

この階は入り組んでいるけど、宝箱と扉が１つずつあるだけ。宝箱は橋を渡ったら上へ進んで開けるとスグレものが手に入る。扉はいく必要なし。なにもないから。後は、マップを見て最短距離を進むんだ。途中スライムに会っててこずるかもしれないけど、こいつは火に弱いぞ。バルーンはパーティーを巻添えに自爆するので注意。

▼バルーンは自爆攻撃をかけて多大なダメージを与えるので注意が必要だ！

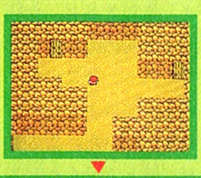


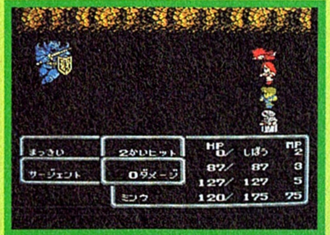


▲４方向にかかった橋。上の橋を渡って、左へ進むのが正解なのだ

B5

階段を降りてすぐの橋を渡らずに道なりに上へ進んでいくと、左右に２つの扉があって、これまでの傾向と同じ側の扉の向うにミスリルは隠されている。しかし、そこには敵戦士サージェントがたちはだかっている。戦闘になる前に、ポーションや魔法ケアルなどでＨＰを回復するんだ。また、橋を渡って奥へ進んでいくと重要なアイテムの入った宝箱があってランドタートルが守っている。こいつは非常に強いので、ここでは戦わずにいったん出て、ミスリル製の武器を手にして強くなってから再度来て倒すようにしよう。











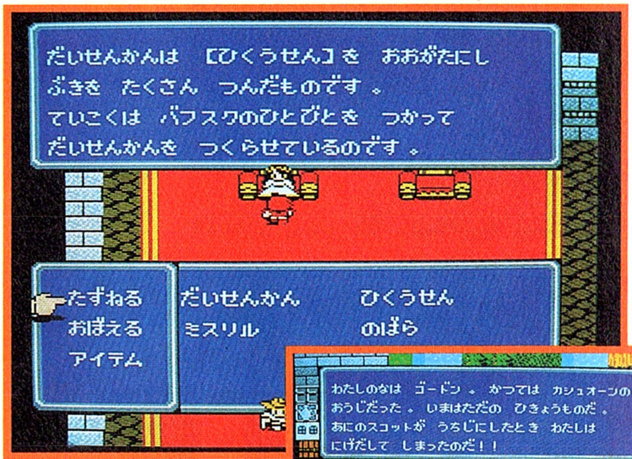


左の扉を開くとサージェントがミスリルを守っている。またある宝箱にはテレポの本があるが、ランドタートルは強敵なのだ

アルテアでミスリル製武具を造ってもらおう

セミテ鉱山でミスリルを手に入れたらミンウの魔法テレポで脱出すればいい。で、地上に出たらセーブを忘れないように。そしてまずサラマンドの町へ行って治療をしよう。ダンジョンでの戦いでお金もかなり貯まっているから、必要アイテムも補給するんだ。ヨーゼフにも会っておこうね。そして、アルテアに戻って武器屋にいるトブールにミスリルを渡すんだ。するとトブールのじいさんが「わしがどんどん剣やよろいを造ってしんぜよう」。これいので、攻撃力のあるキャラクターから順にミスリル製の武器を買い与えてパーティーの攻撃力をアップしよう。

▶大戦艦は飛空船を大型にしたもので武器をつんでいるという。バフスクの人々が使われている



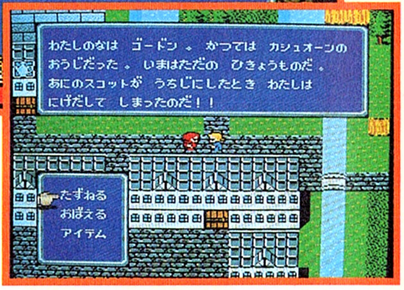


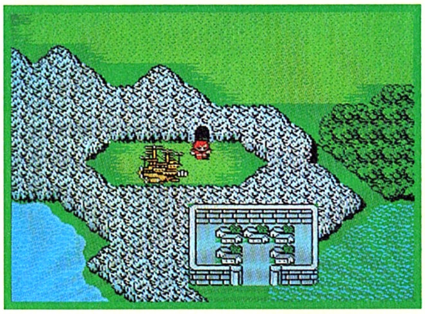


◀セミテの洞くつで手に入れたミスリルをトブールに渡そう

◀ヒルダから、帝国軍がバフスクで大戦艦を建造しているという情報を与えられた

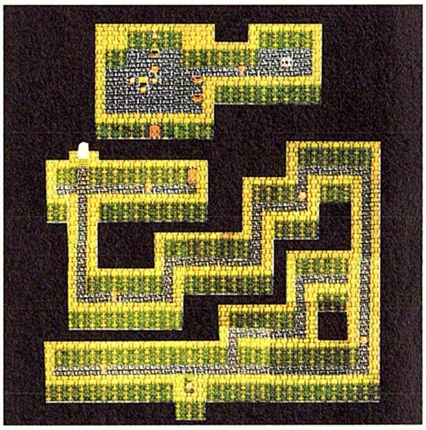
▶カシュオーンの王子ゴードンは自信をなくしているようだ。しかし、近い将来仲間になってくれる



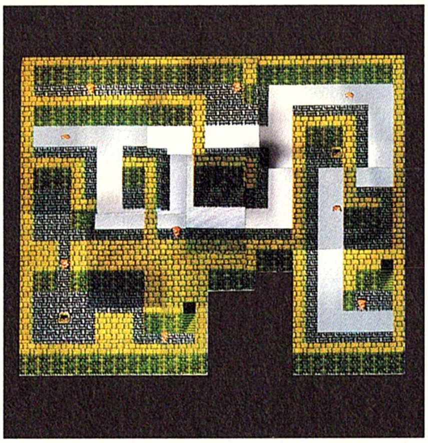


バフスクに大戦艦への通路が!

ミスリル製の武器を装備して、ヒルダに会うと「バフスクのスパイが大戦艦への通路を見つけました。なんとか破壊してください」との情報をもたらしてくれた。そこでさっそくバフスクへ。最初行ったときは、ほとんど話にならなかったけれど、今度はしっかり話ができた。ここで大戦艦に入るには通行証が必要なこと、ダークナイトの代りにアホのボーゲンが見張りをしていることなどの情報を得ることができた。

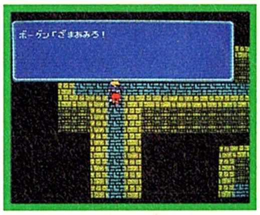


スパイと接触すると、大戦艦へ通じる秘密の通路の場所を教えてくれる。そこから、地下へ入ると右のようなダンジョンとなっていた。ここでは道なりに進んで行くと宝箱が2つありそれぞれ武器が入っているのでとっておこうね。途中にすり抜けられる壁があるけど、まっ、これはわからなくても差し支えなく階下への階段までたどりつける。



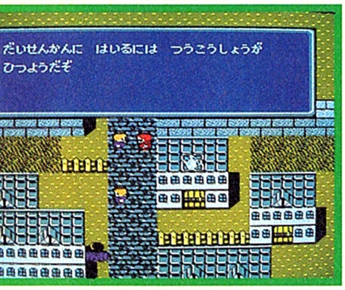


▲すでに大戦艦は完成している



▲ボーゲンもここにいた

ここでは、大戦艦へつながる出口へ急ぐこと。しかし、出口近くにはダークナイトがいて「大戦艦はすでに完成した」と聞かされる。そしてアホのボーゲンも出現して「ざまあみろ!」の捨て台詞をはいて立ち去ってしまった。急いで出口から地上に出ると大戦艦はちょうど離陸してしまったのであった。しかし、このダンジョンのどこかに通行証があるはずだ!?



▲バフスクで情報集収。大戦艦に入るには通行証が必要だ!

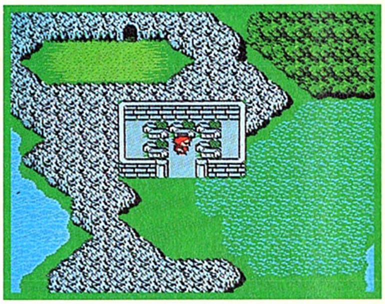
▶スパイを見つけて入口を聞くのだ





▲扉の中の部屋に宝箱がある

▶大戦艦はすでに完成し、飛び去ってしまった。さがしだして破壊しなければならない



ポフト

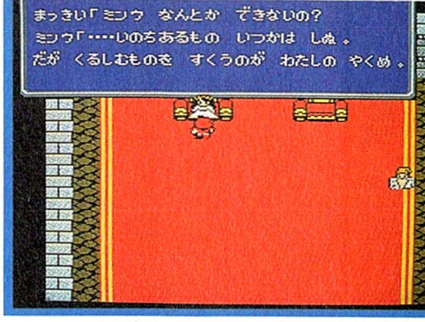
大戦艦を破壊するには、その弱点を知らなければならない。その弱点はどこか？ 人々の情報を総合すると飛空船に関することであれば、ポフトにいるシドがもっとも詳しいということであった。さっそくシドに会おう。



▲シドに太陽の炎について聞くと、コントロールが難しく暴走すると爆発するという

アルテア

アルテアに帰ってヒルダに報告する。すると、国王が瀕死の状態であると知らされる。そして国王の治療のためにミンウがパーティーからはずれメンバーは3人になってしまった。が、国王に会ってシドの情報から得られた〔たいようのほのお〕について聞くと…。



▲アルテアに帰ると王が重体！そこで看護のためミンウがパーティーから離れた



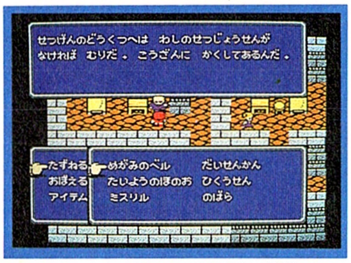


▲太陽の炎はカシュオーン城の一階で燃え続けている

◀カシュオーン城の扉を開けるには女神のベルが必要だ

サラマンド

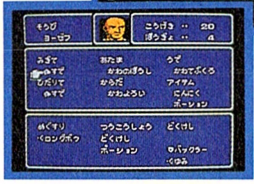
太陽の炎はカシュオーン城にあることがわかった。しかし、扉の封印を解くために〔めがみのベル〕が必要であった。そして、そのベルは雪原の洞くつにあるという情報をヒルダから入手。ベルを手に入れるためにはヨーゼフに相談するのが一番らしい。サラマンドへ行って、ヨーゼフと久しぶりの再会。女神のベルの話をすると、雪上船が必要であるという。そして、それはセミテ鉱山に隠してあるというではないか。



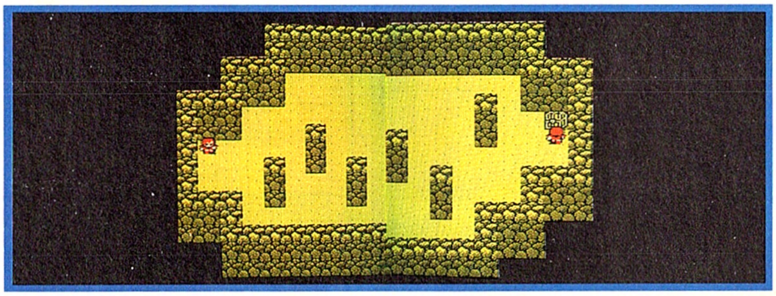
▲ヨーゼフに会うと、雪上船を鉱山にかくしてあるとおしえてくれた。そして仲間に

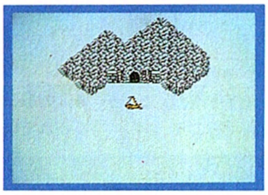


▶ヨーゼフがパーティーに加わってくれた

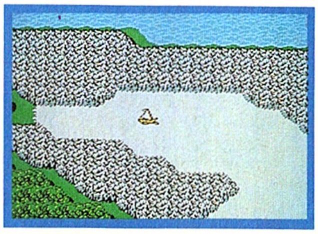


◀ヨーゼフは素手だけれどとっても強いのだ！





◀ここが雪原の洞くつ。この中のどこかに女神のベルがあるハズだ



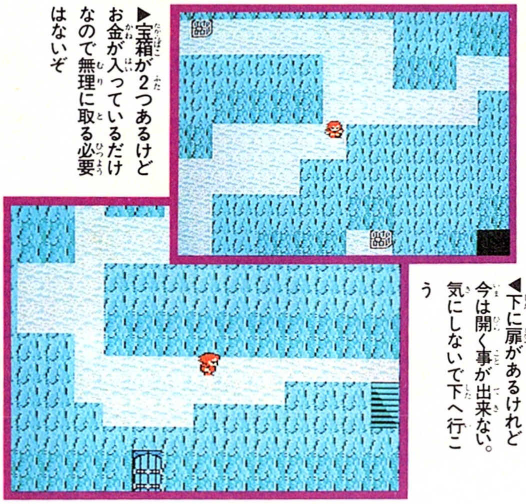
▲雪原地帯に入ったところだ。雪上船で移動することになる

さっそくセミテの鉱山へ向おうとすると、ヨーゼフがメンバーに加入してくれるという。ミンウが抜けて戦力ダウンだっただけにこれは心強い限り。ふたたび4人パーティーになって鉱山へ。ヨーゼフがいったとおり、鉱山には隠し部屋があって、そこに雪上船が眠っていた。これで雪原地帯へ足を踏み込める。が、その前にこの鉱山の最下層にあった宝箱を開けに行ってみよう。もう、ランドタートルに勝てるはずだから。

女神のベルを求めて雪原の洞くつへ！

いよいよ雪原の洞くつへ第1歩を踏み出した。ここは、雪原地帯であるだけに、出現するモンスターもこれまでとはちょっと勝手が違うみたいだ。このダンジョンでは魔法を有効に使うのも重要である。どの敵がどんな魔法に弱いのか見極めて使おう。魔法だって使わないと熟練度はアップしないからね。熟練度がアップすれば魔法の威力も増すわけだから、今後の戦いも考えて魔法を使っておこう。

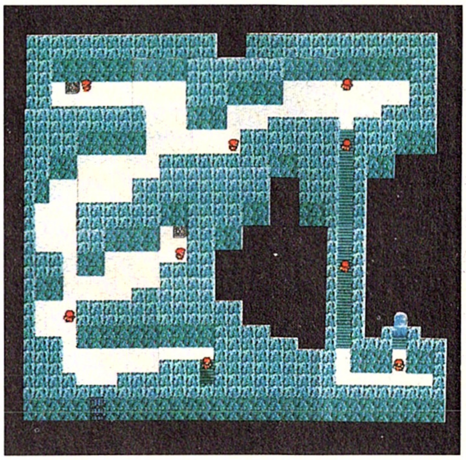
さて、このB1では宝箱が2つあるけど重要というほどのものではないので、無理にとりにいく必要はないぞ。



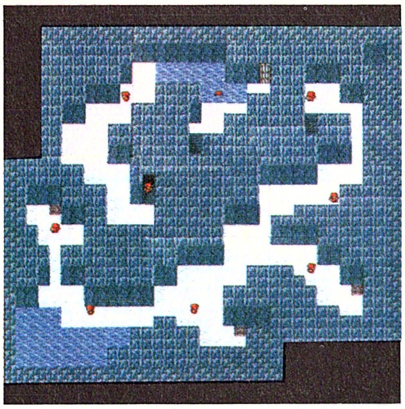
▶宝箱が2つあるけどお金が入っているだけなので無理に取る必要はないぞ

◀下に扉があるけれど今は開く事が出来ない。気にしないで下へ行こう

B1



B2



そこは2つのフロアに分れていた

Ｂ２は左のマップのように２つのフロアに分れている。Ｂ３へ行く階段はすぐに発見できるが、右フロアへ行く通路が見つからない。実は右フロアへはいったんＢ３へ降りてから登ってこないといけないんだ。右フロアの３つの宝箱にはそれなりのものが入っているけど、絶対必要というわけではないから、無理して来る必要はない。

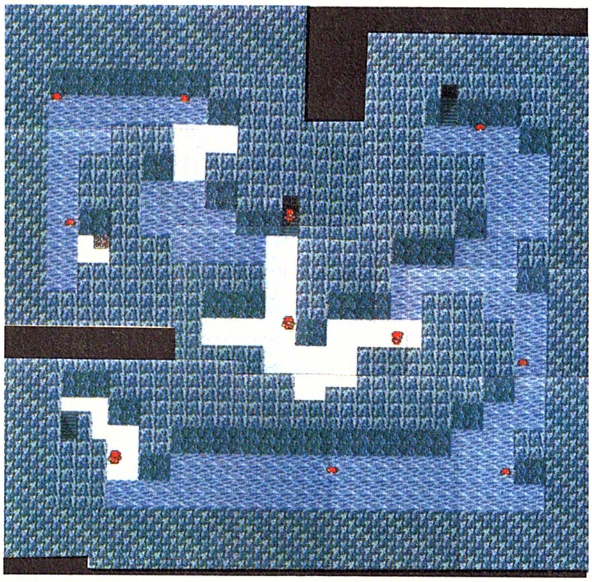
▲ここは２つのフロアに分かれている。右のフロアに宝箱がある

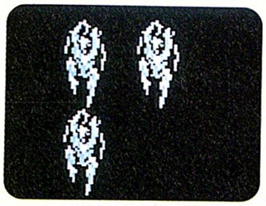
▶左にある宝箱にはけっこうなものが入っている。でも絶対に必要というわけではないから、無理に来なくてもいい



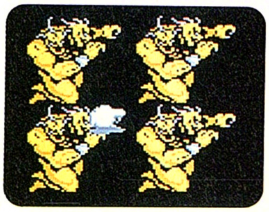
B3

▶このマップ上には宝箱が１つ。このアイテムは重要なので必ず取っておきたい





◀雪原の洞くつにいるモンスターアイシクル。それほど強くないが気は抜けない



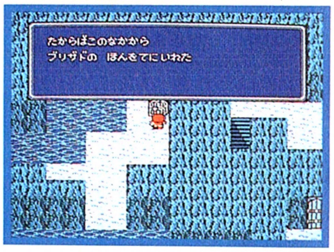
◀こいつはデュアルヘッド。かなり強いので攻撃パターンを考えないとやられてしまう

上へ行くか下へ進むかそれが問題だ

Ｂ３には上へ行く階段が２つと下への階段が１つある。上へはＢ２の左右のフロアへ通じているわけだ。Ｂ２で無理に右フロアへいく必要はないと書いたけれど、もし好奇心が旺盛でパーティーのＨＰに余裕があるようだったらもう１つの階段から上へ行ってみてもいい。それから、宝箱が１つあるんだけれど、これは無理してもぜひ取って欲しい。上へ行くより重要だ。

B4 は宝の山

Ｂ４はかなりだだっ広い感じがする。マップがないとどこへいっていいのか迷ってしまう。さて、ここには４つの宝箱がある。おそらくどの中のアイテムも、このあたりにくるころには欲しくてしかたがないものばかりだと思う。ちょっと遠回りしても取って置こう。

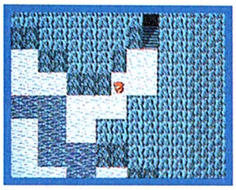




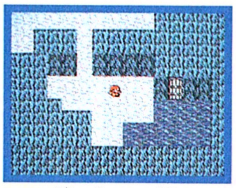
さて、このダンジョンはこれまでのダンジョンに比べてかなり苦戦を強いられる。先はまだ長いので、もしメンバーが瀕死の重傷でアイテムも底をついているようだったらいったんテレポして出直そう。テレポの本はもう手に入れているはずだから。

B5 女神のベルはどこだ？

Ｂ５もかなり広いフロアである。宝箱が２つ、扉が２つあるがどこにも女神のベルらしきものはない。宝箱は開けて損はないが、扉は一方はモンスターが、もう一方はジャイアントビーバーの住む部屋となっている。ジャイアントビーバーは実は味方で女神のベルのありかを知っているんだ。その情報によるとどこかに隠し扉があって、その向こうにはもう１つのフロアが広がっていたのだ。そのフロアを進んで行くと、奥にアダマンタイマイが女神のベルを守っていた。しかし、こいつは強い。弱点を探さなくては…。



▲ここが地下５階だ。ここから下へ進んで行こう

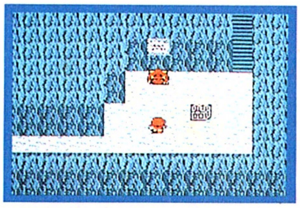


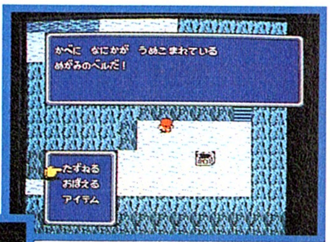
▲この扉の向こうに何かがかくされている



▲何とジャイアントビーバーがいる。隠し通路がある!?

▶隠し部屋の奥にアダマンタイマイがいる

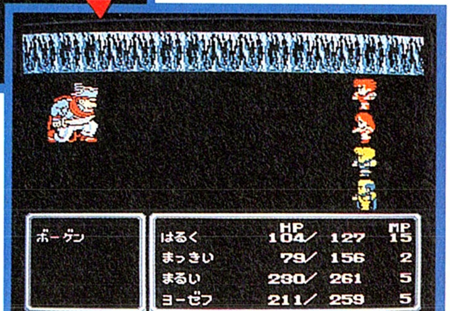




▲女神のベルを守るアダマンタイマイはめちゃ強い。が、ヤツにも弱点がある。倒すと壁の中からベルが！
▼ボーゲンを倒すと、意外な展開が待っている。しかしボーゲンもけっこう強いゾ！



▲女神のベルを手に入れてＢ１まで戻るとそこにボーゲンが怒っていた。ボーゲンとの対決の時がきた



最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホット・ゲーム・スキャナー

アキラ……28
忍者龍剣伝……32
グラデウスII……36
ロックマン2……38
里見八犬伝……40
ロードマン……42
探偵 神宮寺三郎 危険なふたり……44
がんばれゴエモン2……46
なんきんのアドベンチア……48
タロット占い……50
百鬼夜行……52



アキラ

ジャパンカップも終わって、今年もあと12月を残すのみ。大レースが有馬記念だけかと思うと、ちと寂しい。いいやそんなこと言ってらんない。「アキラ」をプレイしてサイバーな気分(?)で正月へ突進だっ!

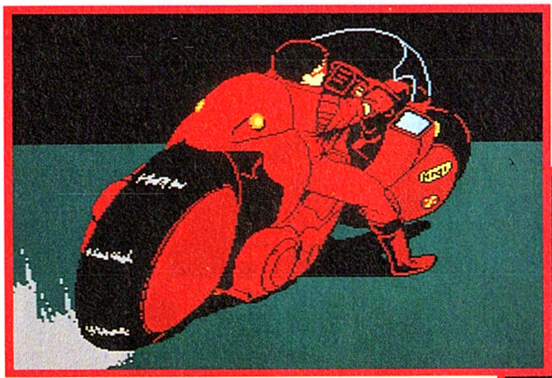
文／CB成沢

◎美麗なグラフィックで迫る新時代のAVGだ!

「アキラ」は今年の夏に公開された映画に題材を取ったアドベンチャーゲームだ。2019年のネオ東京を舞台に、"実験体"と呼ばれる少年たちをめぐってさまざまな人間が入り乱れて戦うSFアクションなのだ。

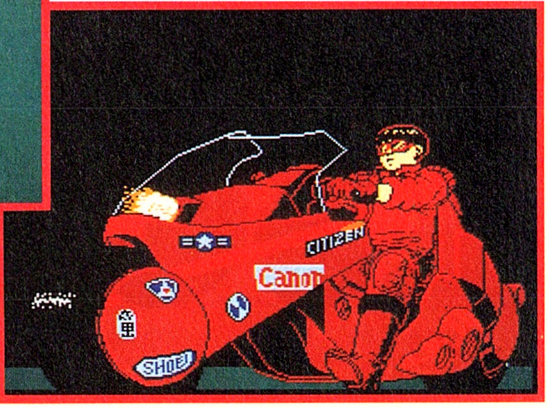
大友克洋原作のマンガが下敷きになっており、映画はその緻密な絵を忠実にアニメーションにしたとして大きな話題になったから、覚えている人も少なくないと思う。

このゲームは映画のストーリーを元に、画像取りこみ（デジタイズ）のグラフィックでこれでもかと美しい画面を展開する。映画を見たファンなら必ず納得できるだけのビジュアルのクオリティーだ。では、その魅力の一端をストーリー順に紹介しよう。





金田
本編の主人公。8区にある職業訓練校の生徒で、バイクチームのリーダー。生命力大





島鉄雄
事故で病院にかつぎこまれた際に、特異な能力を発見され、開発された。それまでは普通の少年だったが…

◎ストーリーは複雑にからみ合って進む!

オープニング

物語は2019年8月18日に始まる。その日、金田を筆頭とするバイクグループは旧市街の高速道路を走っていた。敵対グループ「クラウ」を追っていたのだ。

その時、先頭を走っていたのは鉄雄だった。そして、何が何だか分からないうちに、鉄雄のバイクは炎上してしまったのだ。

鉄雄は倒れながらもある方向を指差した。そこには子供ともジジイともつかないシワだらけの男が立っていた。

直後、アーミーのヘリコプターが事故現場に降りてきた。ヘリからひとりの男が降り、シワだらけのヤツに声をかけた。

「タカシ、帰ろう。お前たちは外の世界では生きていけんのだ。」

男はタカシを連れ、アーミーに命令した。全員逮捕! ケガをしている鉄雄はヘリに乗せられて、金田たちはアーミーに連行されて、その場を去っていった。



▲闇の中を走るバイクチーム。その時の先頭は鉄雄だった。それがすべての発端なのだ



◀鉄雄の前にこのガキ（?）が現れた。よける間もなかったが、その直後に……



▲右端はアーミーの大佐。ガキはおびえてる



▶突如として鉄雄のバイクが炎上してしまった! どうやら、しわだらけのガキのせいらしい



▲鉄雄とガキはヘリに、金田たちはホールドアップ。何にも悪いことしていないのに……。おとなしく従うしかない

取り調べ室!!

事故の翌日、金田たちはアーミーの取り調べを受けた。反政府分子かと思われていたようだが、彼らの何も知らない様子に、アーミーは手を焼いているようだ。

金田はある事に気づいた。前にいるアーミーの手元には反政府分子のリストがあるようだ。のぞいてみる。そこにはかわいい女の子の写真が……。金田は生来の軽さでアーミーに色々と聞いてみる。もちろん答えてはくれない。

やがて彼らは取り調べから解放され、廊下へと出されるのであった。



山形
金田の右腕となってチームを引っぱってきた。だが、彼は悲業の死を迎える

甲斐
影はうすいけど山形と同じくチームをけん引してきた。なかなかしぶとい

金田
ご存知金田クン。ノー天気な表情だけど、生命力は人並以上。主人公だもんね

桑田
ここだけにしか登場しないチームのメンバー。丸坊主で暴走族なのがかわいい

渡辺
渡辺くんもここだけのメンバー。彼のセリフは全然ない。かわいそう

竹山
端っこにいる竹山クンもここだけメンバー。せめて名前ぐらいは聞こうね



◀リストの中にこんなかわいい女の子がいるなんて! 誰だろうか



取り調べ室廊下

取り調べ室の廊下には何人ものデモ学生やテロリストらしき人物が騒いでいる。金田はその中に気になる人物を見つける。えーと、そうだ、リストで見た女の子だ! 早速お茶にさそおうとした途端、男の学生がいきなり立ち上がり、手榴弾のピンを抜いた! 叫ぶ金田。周りの人間は床にふせて成り行きを見ている。だが、手榴弾は不発だった。男はアーミーに捕えられた。そして金田たちは帰宅の許可が出た。だが、あのコが気になる。



◀整然と反政府分子の学生や運動家が並んでいる。右側の茶色いヤツが気になるなあ

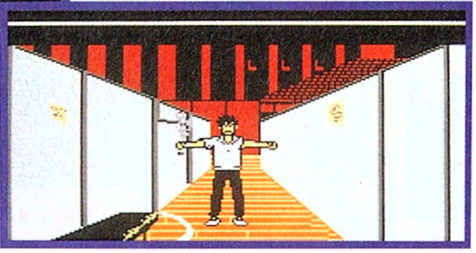
▶しかし、手榴弾は不発。すぐさまアーミーがやってきて、男を袋叩きにしてふんじばった。これでひと安心

▼と、いきなりひとりの男が手榴弾のピンを引きぬいた。危ない! 伏せないと何があるか解らないぞっ





◀調べてみると、なんとリストにあった女の子! お茶に誘おう





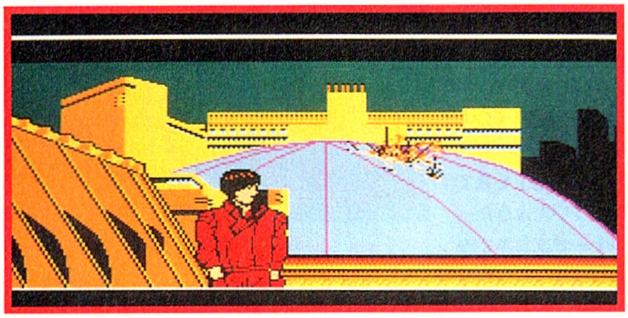
▲仲間、ということにしてしまえば連れ出せるかも……

体育館の外!!

何とかして女の子をいっしょに連れ出した金田だが、女の子はお茶のさそいを蹴って、去っていってしまう。

その後だ。体育館が爆発したのは。どうやらアーミーが手榴弾の扱いをミスったらしい。金田たちは学校へと向かっていった。





▲女の子を連れ出したらお茶に誘うっきゃない。この軽さが金田の身上

◀女の子が去った後、体育館が爆発する。早く帰してもらって助かった。ラッキー!

パスワード入力だっ!

このゲームはパスワードによるコンティニューのシステムを取っている。ゲーム中、主人公である金田が死んでしまうと、コンティニューのセレクト表示が出て、そこで「やめる」にすると、ミヤコ様が登場し、パスワードを教えてくれる。

ゲームスタート時に最初からのスタートとコンティニューとのセレクトをし、コンティニューにすると下の画面が表示される!



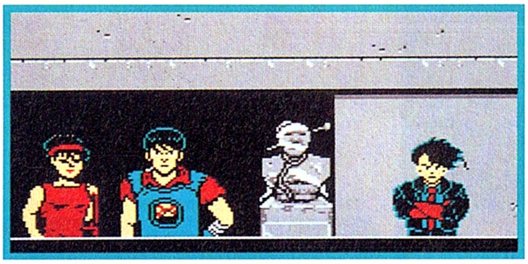
◀それに応じて、金田も雄叫びのポーズでパスワードを入れていくのだ



▶いきなりミヤコ様が現れて、パスワードを入力するように言ってくる

8区職業訓練校

学校に戻ってきた金田たちは体育の高場先生、通称アゴにキツい指導を受けた。しかし、その位のことじゃ彼らは、昨晩のことについて色々と話していた。そこにやってきたのは鉄雄だった。鉄雄は金田のバイクを奪いどこかへ走り去った。追跡だ!



▲学校の中のバイク置場。アゴに〝指導〟を受けた後の金田たち。グルーピーも一緒にいる。その後に……



▶いきなり鉄雄が現れて、金田のバイクを奪って逃走! 何なんだ! 金田は山形の後ろに乗って追跡開始!

鉄雄追跡!!

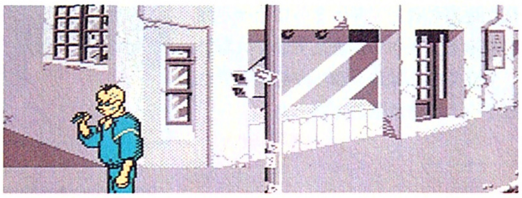
鉄雄の追跡に出た金田たちは、まずたまり場のスナック〝春木屋〟へ向かった。マスターから鉄雄の行く先を聞き、ついでにピーナッツをもらって再び追跡だ。1区、2区、3区、4区……。人からの話で鉄雄がどうやらコンビナートのあたりに走っていったことを突き止めた。

そして、コンビナートのはずれにいる鉄雄を発見した。だが……。



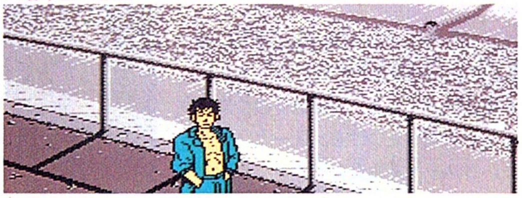
◀春木屋に来た。マスターからピーナツをもらって、鉄雄の行方を聞いたら、そこへ移動だ

1区



▲春木屋の近辺。パンクっぽいニイチャンがいるだけ

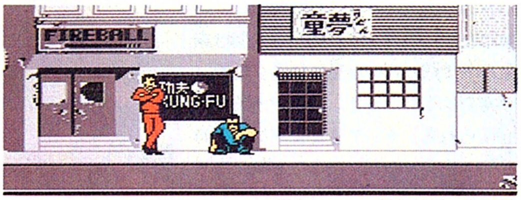
2区



▲水路の辺りだ。ここは後になって再び来ることになる



3区



▲なぜかウドン屋〝童夢〟がある。童夢ってのは大友克洋の代表作



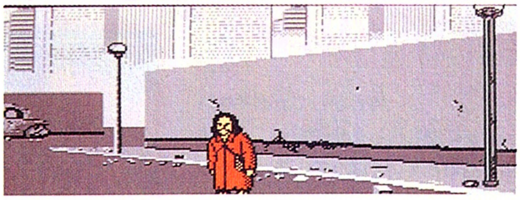
▲鉄雄を助け出し、クラウンの連中を痛めつけてしまえ

▶鉄雄の様子がおかしい。こんなに残酷なヤツじゃなかったのに……。そして!!



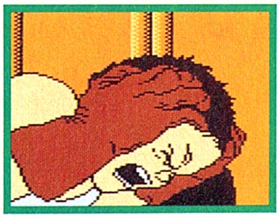
▲4区のジジイの情報から鉄雄の行方を知る。コンビナートだ!山形と金田はコンビナートへ急ぐ

4区

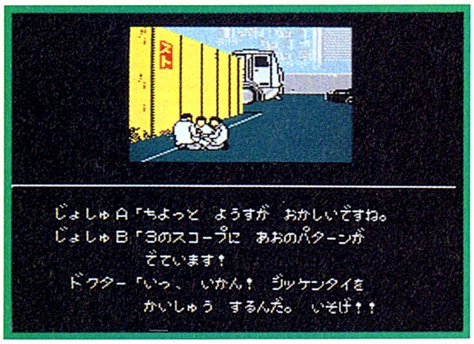


▲汚ないオッサンがいる。何かをあげてみると……

鉄雄と連れの女はクラウンのヤツらにやられていた。金田たちの加勢で助かったが、どうも鉄雄の様子がおかしい。口調がやけに荒っぽいのだ。そして、金田との応酬の後、鉄雄は倒れた。







鉄雄の頭の中をよぎったのは〝アキラ〟という少年の姿だった。苦しそうにうめく鉄雄……。

その時、C・R・Cと黒塗りのアーミーの車が現れた。金田が鉄雄に駆け寄ろうとした時、C・R・Cの中から白衣の男が数人飛び出してきた。男たちは口々にワケの分からないことを言いつつ、鉄雄の様子を見ていた。〝実験体〟。鉄雄のことをそう呼んでいたようだった……。鉄雄を助けようにも、アーミーが立ちふさがっていてどうしようもない。鉄雄はC・R・Cに乗せられて、どこかへ連れ去られてしまった。



▲ああ、突然苦しみ出した鉄雄はC・R・Cの中に連れていかれてしまった。助けようにもアーミーがいるのでダメだ。金田はただ、鉄雄の名を叫ぶのみ

公園!!

金田たちは公園に来て今日起きた事を話していた。アーミーの事、テツオの事……。一緒にいたグルーピーが帰りかけた時、公園に続いているプロムナードで爆発が起きた。テロリストたちの仕業だ。テロリストは水路へ逃げていった。その中には、あの時の彼女がいた……。



▲公園でこれまでのことを話す金田たち。山形の言葉が妙に重い



▼と、いきなりプロムナードが大爆発。テロリストの仕業だ。辺りをじっくり見て、テロリストを探せ



そう、金田が体育館で取り調べを受けた時に見かけた彼女だ。まず、テロリストとして活動していたのだ。彼女のほかにも数名のテロリストらしき男がいる。金田は迷うことなく、彼女の後を追っていった。またやっかいな事に巻きこまれそうだが、彼女のためだ、行くっきゃない。

水路!!

水路までやってきた金田。水路の中では彼女とアーミーが戦っている。だが、形勢は彼女に分が悪い。金田はアーミーに近づき、体当りをかませた。そして追っ手をまき、彼女のアジトの前へやってきたのだった。



▲彼女が危ない。そっと近づいて、アーミーをドブに落としてしまえ!

アジト!!

アジトの前で彼女は"竜"と叫んだ。中からは3人の男が現れ、金田を狙っていた。血の気の多そうなヤツらだ。ケイを助けた真実を話し、なんとか銃口を納めてもらい、アジトの中へ通された。



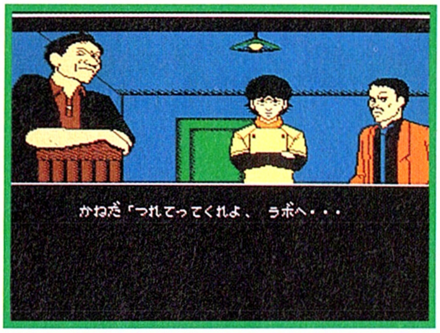
▲彼女に連れられて、テロリストのアジトへとやってきた。金田が話しても、彼女は"リュウ"と叫ぶだけ

アジトの中!!

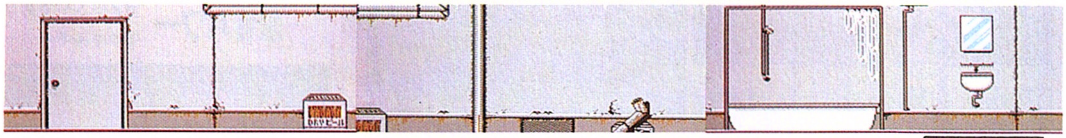
アジトに入ると、彼女——ケイを含めたテロリストたちは相談しはじめた。どうやらラボという所に潜入する手段を考えているらしい。彼らの話しを聞いていた金田は、テロリストたちの目的が連れ去られた鉄雄だという事を知った。鉄雄はアーミーの手により何らかの人体実験に供されているらしい。金田はテロリストたちに頼んだ。自分もラボ潜入のメンバーに加えてくれと。

ここでちょっとストーリーからはずれるけど、下のマップはアジト内にある部屋のものだ。正当な手順を踏まないでラボのパスを手に入れようとするとここに閉じこめられてしまう。3画面分あり、中には洗面所、バスタブ、ケースに入ったビールぐらいしかない。何らかの方法をもって脱出しなくては。

こういうマップは他にもある。



◀テロリストの話は鉄雄の事らしい。金田はぜひラボへ連れていってくれと、リュウに頼みこむのであった……

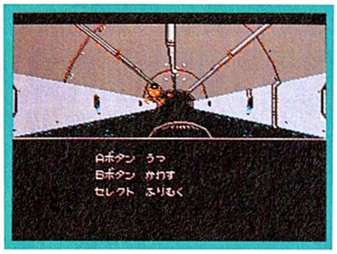


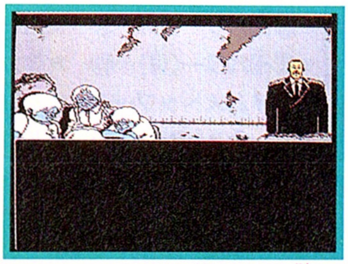
そしてこの先!!

アジトからラボに潜入しようとした金田たちは、途中、アーミーたちの襲撃に会う。ここではシューティングシーンもあるのだ。

そして鉄雄との再会、対決……。その中で明かされていくアキラの秘密。

やがて、アキラの眠るオリンピック予定地で、すべての運命が決することになる。金田は、鉄雄は……。いったい何が待ち受けているのだろうか……。





▲ラボのベビールームの中。ガキが3人と大佐、そしてこの右に鉄雄がいる

◀F・P・Hが襲ってくる。撃つ、伏せる、振りむくを上手に行い、7機破壊せよ



▲オリンピック会場で最後のバトル。"アキラ"の冷凍カプセルを前に、死闘が始まる!

カセット／テクモ／12月9日発売／¥5500

NINJARYŪKENDEN

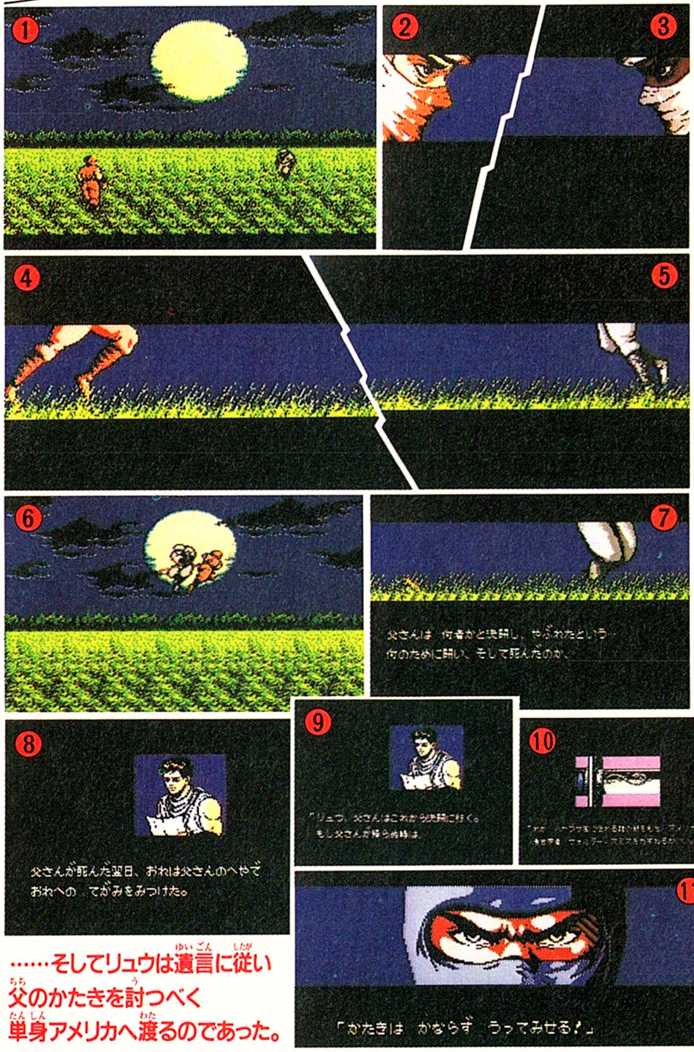
忍者龍剣伝



ここんとこアメリカで人気急上昇の忍者モノなのだ。舞台はやっぱりアメリカ。忍者特有のアクションが満載だ。シネマDISPと呼ばれる最新のビジュアル処理を採用して、ストーリー性もかなり充実しているぞ!

文／S−MAN

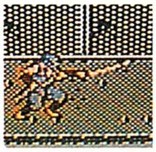
テクモシアター 忍者龍剣伝~プロローグ



……そしてリュウは遺言に従い
父のかたきを討つべく
単身アメリカへ渡るのであった。

半年ぶりのテクモの自信作だっ!

「キャプテン翼」以来、待ちに待った半年ぶりのテクモの新作は、久々にちょっとホネのあるAGなのだ。タイプは、タイトルどおり、最近流行り(そうでもないか)の忍者モノ。剣でズバッといくヤツだ。これ、一見すごくオーソドックスなゲームに見えるけど、キャラの動き方に妙に特徴がある。というのも、忍者だから回~る回る、壁にビチョッとは~りつくはりつく、マイキャラが忙しく動いてくれるんだ。それに、多様なアクション面もいいけど、このゲームは特にストーリー性を重視してるのね。とにかく、デモシーンで見せるプロローグに注目してほしい。そう、キャプ翼で見せたテクモシアターだ。今度は第2弾ってことで、ビジュアルで頑張ってる。ズームアップやパンダウン、マルチスクロールを駆使して、目を楽しませてくれるよ。



◀✚でコントロール、Ⓑで攻撃、Ⓐでジャンプ。そして、✚+Ⓑでアイテム攻撃だ。早く操作に慣れよう



- **スコア** 得点。時間内にいかに得点を稼ぐかっていう人向
- **タイマー** エリアごとに制限時間が設定されているのだ
- **プレイヤー** マイキャラの残りコマンド数
- **忍者パワー** アイテムが使えるエネルギー
- **忍術** 現在使用できるパワーアイテムのマークが表示されるんだ
- **ライフ** マイキャラのダメージゲージだ。16回分の耐久力があるぞ
- **敵ダメージ** 各ステージ最後にいる、ボスキャラのダメージ数

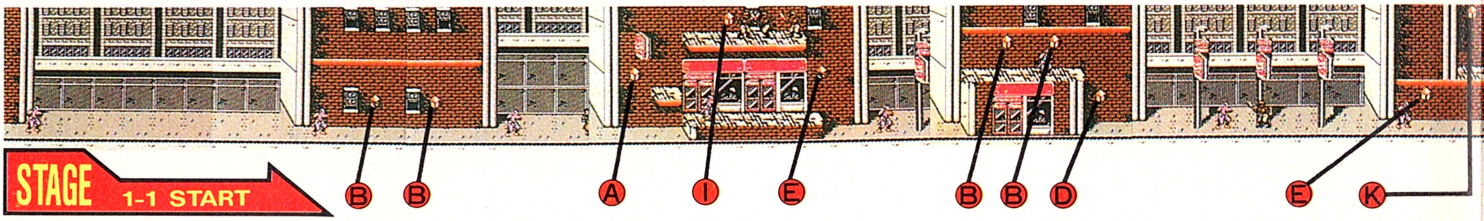
●マップ中のアイテムの見かたは…

各ステージのエリア内には、決まった場所にアイテムが隠されているんだ。下の記号をよく見て、アイテム出現場所をチェックしようね!



◀エリア内でアイテムを出すには、街灯やランプなどを剣でタタッ斬ればいいのだっ!

- 忍術パワー(赤)…Ⓐ
- 忍術パワー(青)…Ⓑ
- タイムストップ…Ⓒ
- ボーナス(赤)……Ⓓ
- ボーナス(青)…Ⓔ
- 体力回復剤……Ⓕ
- 1UP……Ⓖ
- 忍法火炎の舞…Ⓗ
- 手裏剣………Ⓘ
- 風車手裏剣……Ⓙ
- 炎波の術……Ⓚ
- 回転斬り……Ⓛ



忍者がアメリカを舞台に大暴れ。亡き父の仇をとれ!

プロローグを見ればおわかりのとおり、主人公リュウは日本からアメリカに単身乗り込んで闘うわけ。だから当然、舞台はアメリカ、さしずめブロンクスってとこかな。そして、ステージは6つに区切られる。ステージ内はさらにいくつかのエリアに分かれていて、各ステージの冒頭には、本のトビラ風のタイトルが出てくるんだ。で、このゲーム、とってもゲームバランスがいいっていうか、難易度の設定がうまいんだよね。だんだん難しくなる感じが良く表わされてて、ストーリーの盛り上がりとバッチしシンクロしてるんだ。早く先が見たい気持ちもあるし、ほんと、ヤリガイ（死語）があるってやつね!

- 1-1 ゲイルズバーグ
- 1-2 ジェイズ・バー
- 2-1 前線基地
- 2-2 デスバレー
- 2-3 アムラの祭壇
- 6-4 ?????

パワーアップアイテムの使い方が勝負を左右するのだ

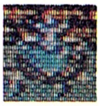
マイキャラが生身の人間の場合、やっぱ、いかに強力にパワーアップできるかがいちばん気にかかるよね。出現させるのは比較的簡単だ。だけど、ただやみくもに取りゃいいってわけじゃあないぞ。アイテムの使い方、いや取り方というべきか、そこらあたりの設定が実に巧妙（ちとオーバーだけど）にできてるんだ。ことパワーアップアイテムに関しては（手裏剣から回転斬りまで）、そこから先の敵に対しての有効度が大きく変わってくる。取り方を間違えると、けっこう後悔するハメになるぞ。そして、慣れにくいのは操作方法だ。壁に体が触れると、ピチョッとはりついて、離れるには反対向きに✚を入れる。これが意外と迷うんだ。



忍術パワー
パワーアップ忍術のエネルギー。赤は10、青は5増えるぞ



タイムストップ
取った瞬間から5秒間、画面上の敵をすべて静止させる



ボーナス
ボーナス得点が得られる。赤は1000Pts、青は500Pts



体力回復剤
体力回復のアイテム。ライフゲージが6コ分回復するぞ



1UP
これは説明するまでもなく、ご存じ1UPなのだ



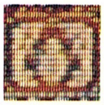
忍法火炎の舞
体の周囲に炎を高速回転させて、5秒間無敵になれるんだ



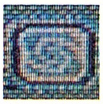
手裏剣
手裏剣を正面に投げられる。射程距離は画面全域。（消費3）



風車手裏剣
強力な貫通手裏剣がブーメラン状に投げられる。（消費5）



炎波の術
デッかい炎を斜め上方向に投げつけるんだ。（消費5）



回転斬り
ジャンプ中クルクル回った状態で剣が使える。（消費5）

CAST—登場人物

ゲーム中のビジュアルシーンで登場するキャラは、全部で6人。だけど、残念ながら全部は公開不可能なんだ。とりあえずステージ2までに出てくる重要キャラを紹介しようね。

RYU HAYABUSA



三百年の伝統をもつハヤブサ家を継承する青年忍者。父の遺言に従い、アメリカへと闘いの旅に出る主人公

JOE HAYABUSA



リュウの父。何者かと決闘して敗れた彼は、リュウに秘伝の龍剣と一通の手紙を残して、この世を去った

MYSTERIOUS LADY

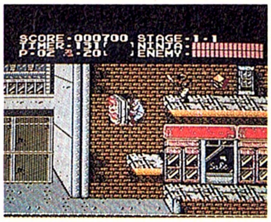


アメリカへ渡ったリュウが、酒場で出会うことになる謎の女。妖しげな匂が漂う彼女は、何者なのか……!?

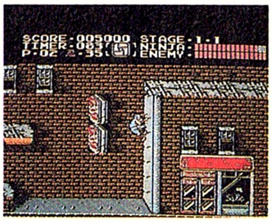


最初のステージでは、とにかく操作感覚を覚えよう

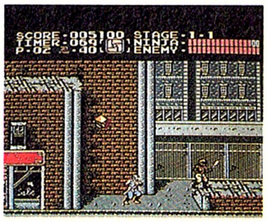
ハッキリいって、この先のステージ2以降に比べて、ここは異常にシンプル、かつ簡単にできているんだ。となれば、「ここでは操作に慣れなさいよ」っていってるも同然というわけね。まずは、壁をベチョベチョしながら登っていく基本技をしっかりマスターして、今後に備えとこう。



▲看板にはりついて上の段に昇る。手裏剣を手に入れるのだ!

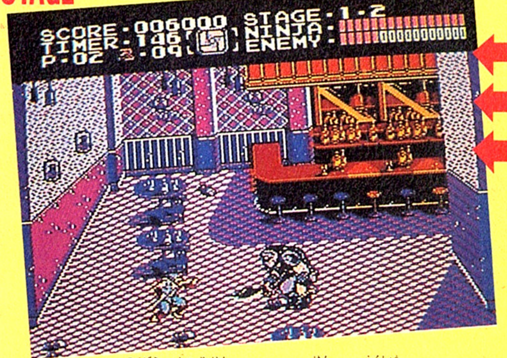


▲壁と看板の間をベチョベチョ飛び移りながら昇っていこう

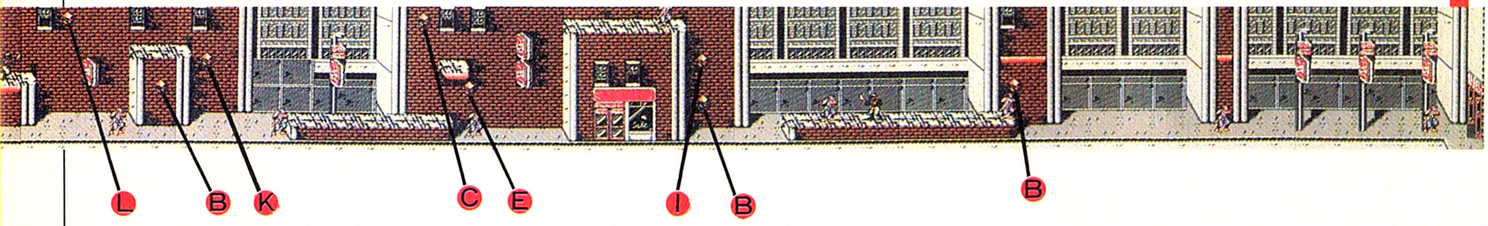


▲下へ降りるときには、風車手裏剣は取らないほうがいいかも

STAGE 1-2

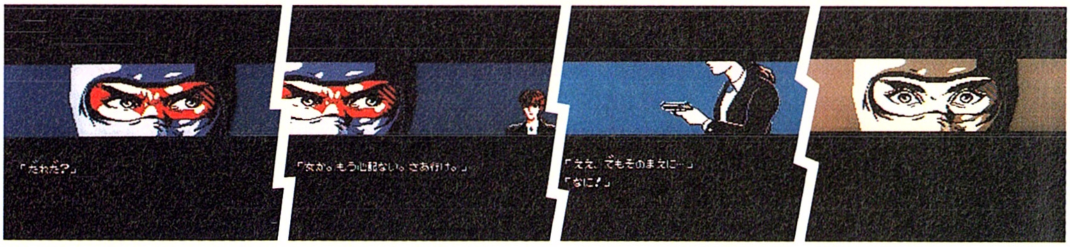


▲ボスへの攻撃は手裏剣がベター。剣でも楽勝だけどね



◎バーで謎の女に遭遇！

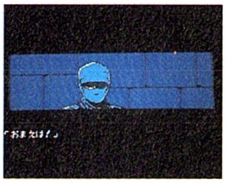
ジェイズ・バーでバーバリアン（ボス）を倒したリュウは、どこからか現れた謎の女と出会う。てっきり悪人から身を隠していた女だと思って油断したそのスキに、女はリュウに銃を向けた。なに！　どういうことだっ？？？





ザコキャラも数段パワーアップ。お楽しみはこれからだ

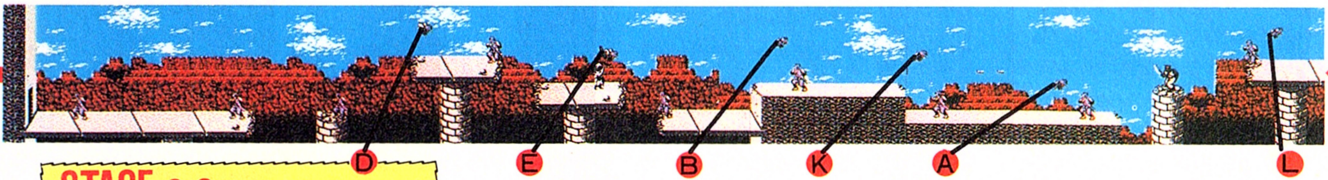
さあ、ここからが本番だ。MAPは格段に広くなり、敵も手強いヤツらがウヨウヨと現れて、リュウの行く手を阻んでくるぞ。ストーリーもさっそく盛り上がってきたし、早く先を見るためにも確実にクリアしていきたいね。



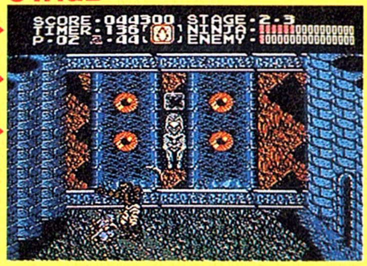
◀捕らわれの身になったリュウ。さっきの銃は麻酔銃だったのだ。この女の正体は……!?



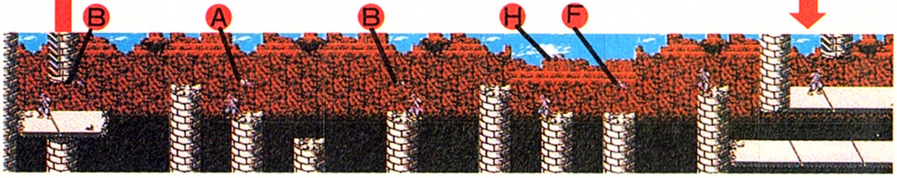
◀女に意味ありげな石像を手渡され、ますます謎は深まるばかり。何の目的なのだろうか



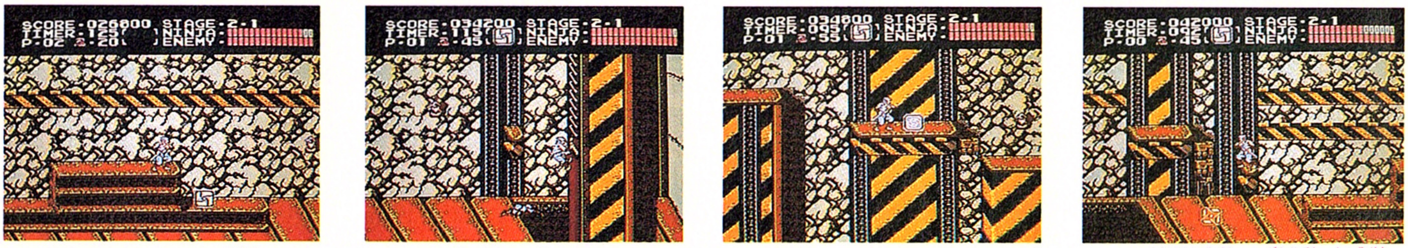
STAGE 2-3



クサリガマを使うボンバーヘッド。な～に、ビビることはない。しゃがんで剣の連打で攻撃だ



STAGE 2-1 攻略ポイント　ところどころの足場の切れ目に気をつけろ！

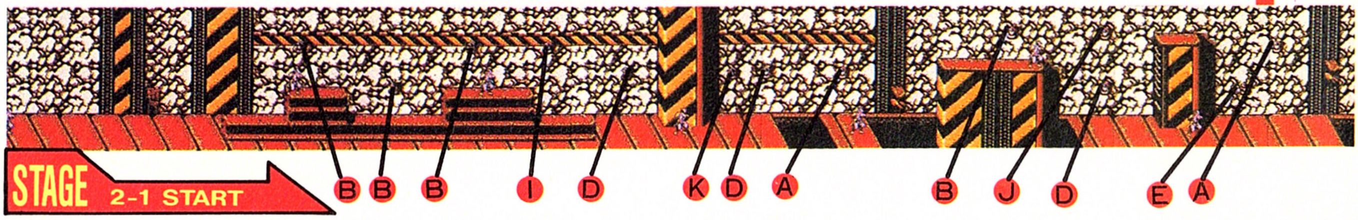


▲ステージをクリアすると、忍術パワーはいったん得点として精算され、パワーアイテムもなくなってしまうんだ。まずは、ここで手裏剣を取っておいて、忍術パワーをできるだけ蓄えながら慎重に進んでいこう

▲ハシゴへ飛び移って上のエリアにいくわけだけど、このとき踏み切る位置に注意してほしい。手前過ぎては鉄骨にはりついちゃうし、奥過ぎてもダメ。背後からは獣人ドッグマンが次々と襲ってくるので用心を

▲ここにちょっとイジワルなアイテムが置いてある。回転斬りだ。回転斬りっていうのは、ジャンプの着地点に敵が密集している場合などに有効で、それ以外では忍者パワーのムダ使いだ。ここでは不要だぞ

▲ここの風車手裏剣は、現時点で手裏剣を持っていない場合以外は取る必要はない。この先のインディをラクに倒すためにも、なるべく手裏剣の状態にしておきたい



STAGE1〜2に出現する敵キャラ

このゲームの敵キャラは、いくつかの種族に分類されているんだ。公開可能な限り、紹介するぞ

STAGE 1 まずは肩慣らしといこうぜ



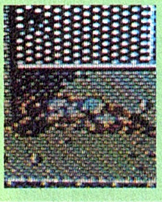
◀元世界チャンピオンボクサー（烈火の陣）
カルロス



◀街を徘徊する暴走集団だ（烈火の陣）
ヘルズライダー



◀ファンキーな街の不良少年（烈火の陣）
ナイスガイジャック

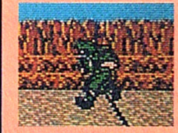


◀ノルウェーの森で育った狼人間（雷電の陣）
獣人ドッグマン

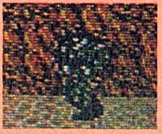
STAGE 2 ナメるとヤバいぜ



インディ
◀南米の死の商人。刃物をボロボロ投げつけて攻撃してくるぞ！（土匪の陣）



パワードキング
◀元アメフトの超一流プレイヤー。背後からいきなり突進してくるんだ（烈火の陣）



マシンガンジョー
◀ベトナム帰りの元傭兵。マシンガンを3連発ずつ発射して攻撃してくる（土匪の陣）



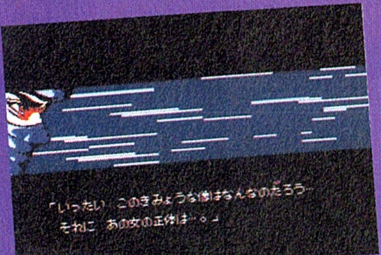
キラーバッツ
◀アマゾンの奥地に生息する、世界一凶暴なコウモリだ。フワフワ飛ぶ（無所属）

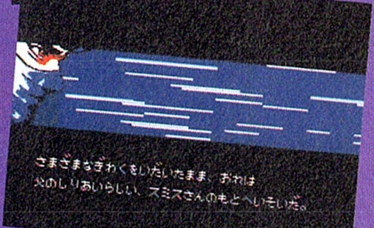


シバ
◀インドで修行を積んだ、とても偉い墓掘り人夫（?）だ。動きは遅い（雷電の陣）

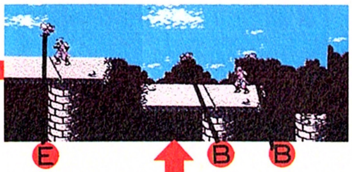
そして、リュウの運命はいかに…！

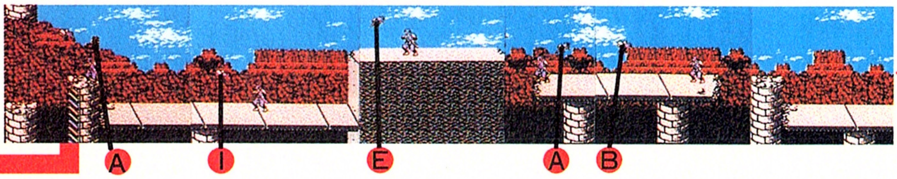
ステージ2をクリアすれば、父の手紙にあったウォルター・スミス氏に会うことができる。奇妙な像の正体は!? 謎の女は何者!? 疑惑を抱きつつステージ3へ……!!

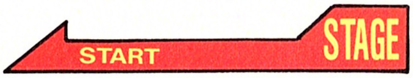




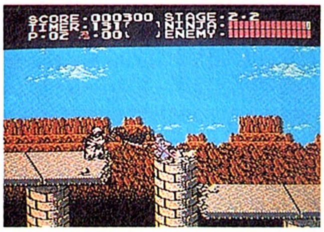
TO BE CONTINUE……



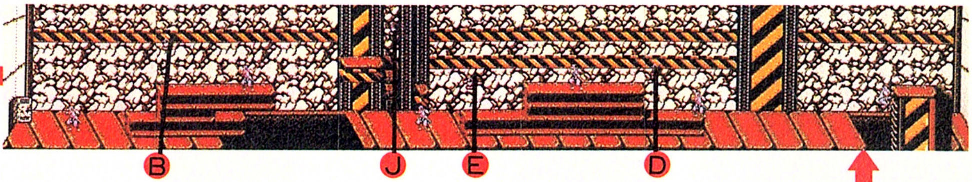


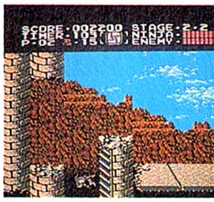


STAGE 2-2 攻略ポイント 前線基地（2−1）を抜けると、死の谷デスバレーだ。足場が狭いので注意しろっ！

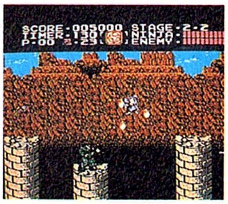


▲最初の強敵インディ。手裏剣がないときは、ギリギリまで近づいて剣で倒し、それから向こう岸へ飛び移るようにしよう

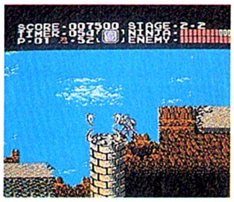




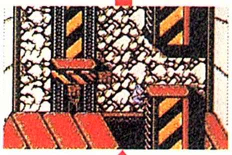
◀ちゃんとハシゴを伝って下へ降りないとアウト

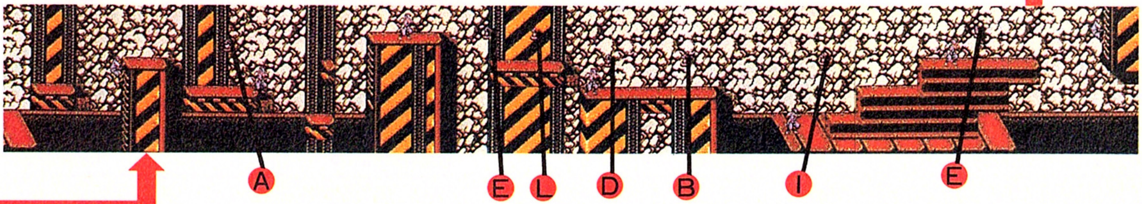


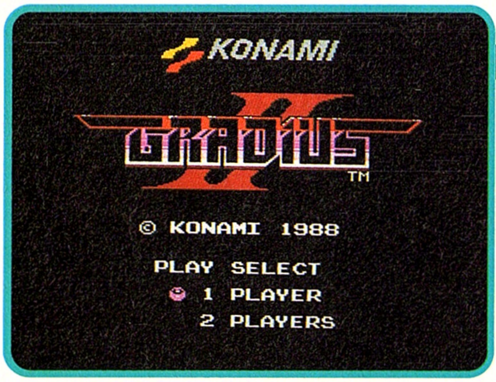
◀必ず、忍法火炎の舞を取ってから先へ進もう



◀ここで回転斬りを取り、先の炎波の術は取らない







グラディウスII

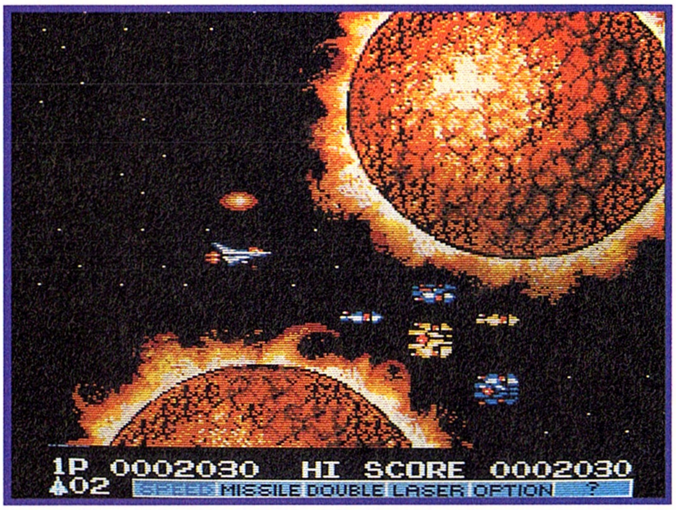
グラディウスを含む4つの惑星が、10000年に一度の惑星直列を迎えた。やがてその中心に突如暗黒の雲が立ち込め、周囲のスペースプラントは全て焼き尽くされた。そして、謎の部隊ゴーファーの進撃が始まった……

文／S-MAN

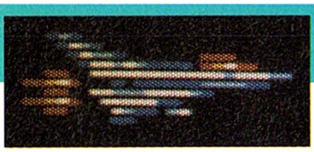
STG第2世代の到来だっ！

STGファンのみなさま、長らくお待たせいたしました。ついに、待望のグラIIが出ますっ。んも～、とにかく上下スクロールに大感激。グラディウスって、ACでデビューしたときからすでに上下スクロールだったでしょ。なのに、なんでFCだと単なる横スクロールなの？　って思ってた人がいっぱいいたよね。だけど、今度こそモノホン。苦節2年半、ようやっと完全版グラディウスがFCで楽しめるようになったんだ。しかも、AC版にないオリジナルステージまで引っさげてね！

基本システムは、もちろん変わってない。赤い敵を倒してパワーカプセルを出し、それをストックして自由にパワーアップできるやつね。それに、AC版にあったパワーアップセレクトも、ちゃんと移植されてるよ。そして、驚くべきは上下スクロールの出来のよさ。ステージ1は上下ループになっていて、最初っから、その滑らかなスクロール感覚がバッチシ体験できるぞ。色鮮やか、質感満点のグラフィックにだって感動してしまう。もう、今から指をコリコリ鍛えておいて発売を待と～ぜ！



POWER UP ITEM▶グラIIならではの新機能に注目！



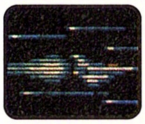


パワーメーターセレクト

AC版が登場したときに、最初にオオッ！　っと思わせたパワーメーターセレクトシステム。スタート前に、あらかじめ好みのパワーアップバージョンが選択できるんだ。機能も、AC版とほぼ同じに設定されている。ほぼってというのは、バリアの種類が、FC版の場合フォースフィールド1種類になってるんだよね。でも問題はないぜっ。

パワーアップがなくして、グラディウスは成り立たないのだ。グラ沙羅でおなじみの機能に、新たに3種類が追加。特徴を考慮して、いちばん効率のいい組合わせバージョンを選ぼうね！

SPEED UP



スピードは、10段階以上に上げることができる。自分のテクに合わせて調節しよう

MISSILE



対地ミサイル。地上から攻撃してくるウザったい敵には、こいつをオミマイだ

SPREAD BOMB



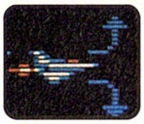
地面を這わずに、目標物に向かって直撃する対地ミサイルだ。先制攻撃ができるぞ

PHOTON TORPEDO



ミサイルのように地面を這っていくんだけど、こっちはなんと貫通能力があるんだぜ！

2 WAY



ミサイルが2方向に発射されて、天井にいる敵も同時に攻撃できるんだ。これは便利ね

DOUBLE



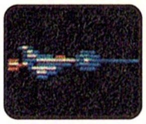
正面と斜めの2方向に、ノーマルビームを撃つことができる。火山のステージの必需品だ

TAIL GUN



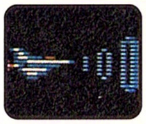
正面と後方に、ノーマルビームを撃つことができる。背後から現れる敵に対して有効だ

LASER



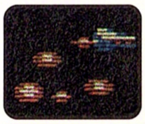
おなじみ、貫通能力のあるレーザービーム。バンバン敵をやっつける快感はタマンネぜ

RIPPLE



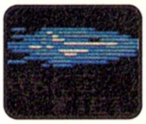
沙羅曼蛇で登場した画期的な広範囲ビーム。ただ、こころもち狭くなった気もするけどね

OPTION



自機の分身、おともだち。今度は4個もくっつけられちゃうんだ。回転させることも可能

FORCE FIELD



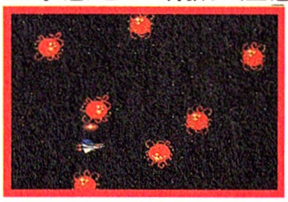
これも沙羅曼蛇でお目見えの、全方向バリアだ。常に装備しておきたいアイテムだね

SPEED UP	MISSILE	DOUBLE	LASER	OPTION	?

STAGE ▶ 1

人工太陽で構成された宇宙空間だ。いきなりすんごいグラフィックに、思わず感動の嵐なのだ。まずは定石どおり、ヘルの8機編隊を倒してパワーアップ。太陽から出るプロミネンスをかわして、いっきに突き進もう。

■不意をつく敵に注意！



◀自機が近づくと動き出すファイヤープラネット

■プロミネンスは恐ろしい



◀沙羅曼蛇3面のプロミネンスがまた出現する

■BOSS‼



◀強敵フェニックス。顔面にビームをブチ込め！

STAGE ▶ 2

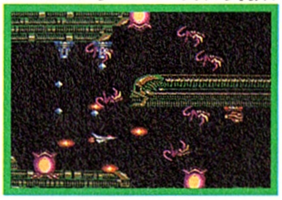
H.R.ギーガーのエイリアンをモチーフにしたギーガ・ステージ。おどろおどろしい雰囲気だ。上下2画面分のクリアランスを利用して進むんだけど、ネットが行く手を遮ってるんだ。ここはレーザーが必要だね。

■進路を自ら切り開くのだ



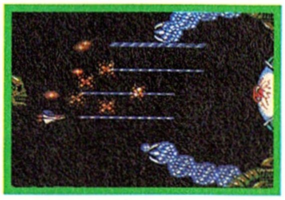
◀まずはレーザーを乱射して、進路を確保しよう

■ものすごい数の敵だ



◀キモチワリ～生物がたくさん吐き出されるのだ

■BOSS‼



◀デ～ッカイ目の玉。触手の動きが滑らかなのだ

STAGE ▶ 3

グ～ンとグラフィックがきれいになった火山のステージ。敵の攻撃も格段にパワーアップしてるんだ。それに、後半で出現する水晶塊がクセモノ。大きいのを撃つと分裂する。とにかく、ひたすら撃ちまくらないと進めないぜ。

■さらに激しい火山の噴火



◀火山同士がくっついて、通過困難なのだ

■撃って撃って撃ちまくれ



◀浮遊する水晶塊。ひたすら撃ち進んでいこう

■BOSS‼

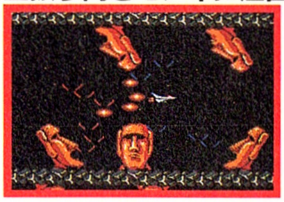


◀後方からジワジワ現れるクリスタルコア

STAGE ▶ 4

ここはモアイがシキッてるステージだ。それも、とにかくハンパな数じゃない。モアイにも3種類の動きがあって、従来どおり動かずにイオン砲を吐く・一定時間たつと起き上がる・自機の方向に体を回転させるなど多彩だ。

■振り向きモアイに注目！



◀赤いモアイは、自機が通過すると振り向くんだ

■ジャンプするモアイ⁉



◀小ボスのジャンピングモアイ。まいりました

■BOSS‼

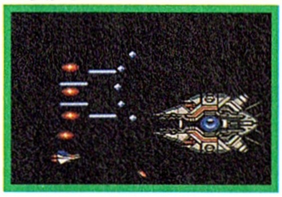


◀プチモアイを口から吐き出すボスモアイだ

STAGE ▶ 5

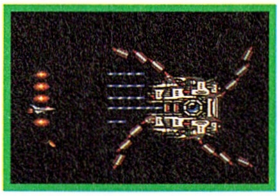
往年のボスキャラが全員集合してしまったボスのステージなのだ。最初のザブMkIIの大群を倒してビンビンにパワーアップして、強敵を次々とやっつけていく。一応、各キャラともマイナーチェンジが施されてるから新鮮だよ。

■動きが違うビッグコア



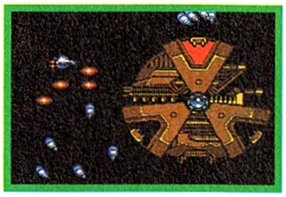
◀遮へい版を破壊すると5方向に弾を出すんだ

■動きが早いテトラン



◀ちょっと小ぶりになったけどその分動きが早い

■BOSS‼

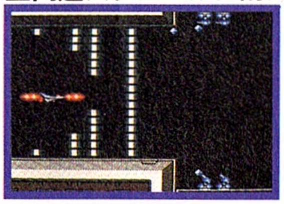


◀上下からミサイルを発射するカバードコア

STAGE ▶ 6

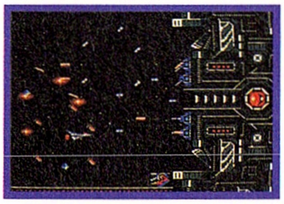
いよいよゴーファーの本拠地に近づいてきたぞ。でもそのまえに、この基地要塞をクリアしなくちゃ。最初は前作の基地と同じ感じだけど、後半は高速スクロールになってコントロールテクが問われるんだ。緊張するぜ！

■高速スクロールに耐えろ



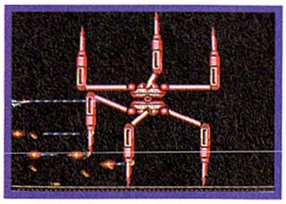
◀沙羅曼蛇の最後みたいに速くスクロールするぞ

■メカニカルな中間要塞



◀上下のハッチを開いてカーストダッカーを出す

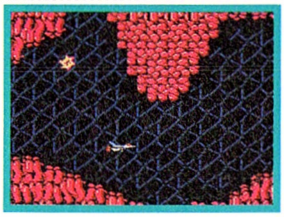
■BOSS‼

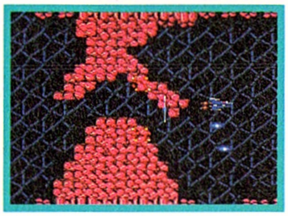


◀動きは遅いけどあなどれないボス、クラブ

そして、とっても気になるSTAG▶7では……

さてさて、最終ステージはいったいどんなんなってるんでしょうか。ワタシは知ってます。見せたい。だけど見せられぬぁ～い。まぁ、全体の感じとしては、沙羅曼蛇のステージ1によく似てるね。あれをもっと暗くして、グロテスクにしたってとこかな。ビュビュビュッと飛び出してくる内臓っぽい突起物やネットがあるんだ。で、ゴーファーはズルムケ……おっとヤベェ！





◀これはみんなもよく知ってる沙羅曼蛇のステージ。もっとグラフィックが過激になってる⁉

※画面は開発中のものです。



ロックマン2

今年の年末商戦はいまいちって感じ。そんなラインナップの中で、絶対に買いだ！ と自信をもってオススメできるのが、このロックマン2なんですな。カプコンのアクションゲームだから、ハンパじゃないけどね。

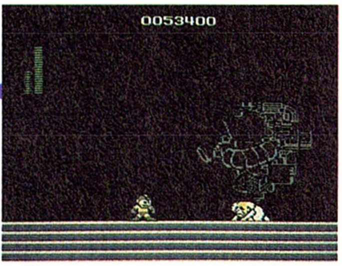
文／ターミネーター辻

前作ロックマンを知らない人はこっちを読んで

え～それではロックマン初心者のために、ロックマンとはどんなゲームなのかを懇切丁寧にお教えいたしましょ。

まず、カプコンのアクションゲームだということを認識して頂きたい。アクションゲームの中には、むやみやたらと難しくしてあって、おもしろくもなんともないってのがあるじゃんか。ロックマンは、ちょっとハードで難しいけれど、バランスがとてもよくできているし、コミカルで楽しくプレイできるようになってるんだよ。

ロックマンの武器は腕に付けている銃と、敵のロボットを倒したときに付く特殊能力だ。あとはジャンプするぐらい。このシンプルさも、ゲームを単純に楽しめる要素になっている。アクションゲームの基本は、やっぱり単純さにあると思うわけだよ、うん。それでは、ロックマンのゲームの背景について解説してみましょ。



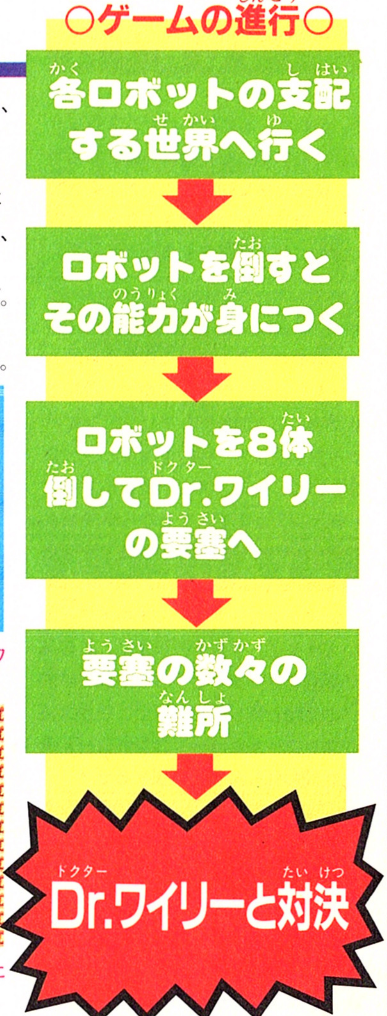
▲Dr.ワイリーは、このように前作でロックマンにペコペコあやまったというのに！

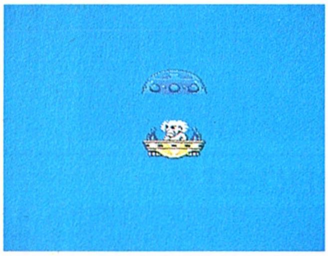
Dr.ワイリーを倒して平和を勝ちとろうじゃないかっ!!

ロックマンというのは、Dr.ライトが、悪の天才科学者ワイリーの世界征服の野望を打ち砕くために作られた、正義のロボットなのである。ワイリーを倒すために戦うロックマンだが、その行く手はなかなかきびしい。ワイリーの元へ行くためには、まずワイリーの作ったロボット達を倒さなければならないのだ。各ロボット達は1つの世界を構築しており、その中にはロックマンの進行を阻む敵がウヨウヨしているわけだ。そして、ワールドの最後には目的のロボットが待ちかまえていて、倒せばロボットが持っていた能力を吸収することができるってわけだ。これが特殊能力となるんだね。

ロボットをすべて倒しても、まだまだ終わりってわけじゃない。ワイリーのいるところまでは要塞化されていて、いままで以上に難しい敵や地形がロックマンを待ちかまえているのだ。そこでキミは、ロボット達との戦いが、要塞を突破するための前哨戦でしかない、という事を悟るだろう……。

以上の進行をまとめたのが右の表だ。難しいけれど、それだけやりがいがあるから是非ともプレイしてみてほしい。



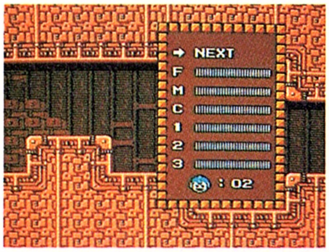


▲またまたロックマンを倒すべく、8体のロボットを作って挑戦してきたのだ！





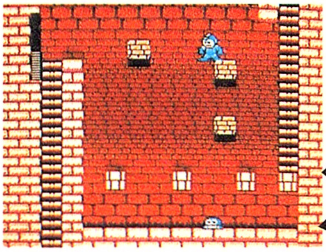
▲8体すべてのロボットを倒さないと、ワイリーの要塞には進めないのだ



▲敵に有効な能力を使えば、苦戦する敵も一発で倒すことができる



▲ボスロボットと戦うときは、このように1画面内の個室で行なわれる



▲これが有名？なブロック渡りだ。空中にあるブロックは現われたり消えたりする

昨年ロックマンにはまった人はこちらです。

こっちのページはロックマンマスターを自認する人のためのもの。ロックマンをやったことのない人はわけがわかんないだろうから左のページをよく読んで下サイ。できれば前作ロックマンを探して買ってプレイしてはまってみるのが一番なんだけどね。

というわけで、マスターのみなさん、元気にロックマンしてますか？　やっぱり特殊能力を使わないでクリアするのが正当なやりかただよね。それはさておき、今回の２では敵のロボットが８体になりました。それにつれて、特殊能力の数も13と大幅に増えた。ま、使わない能力がいっぱいあるんだろうけど、前作のMのように使わなけりゃなんないのが１、２、３とＦというように増えているのが気になるね。



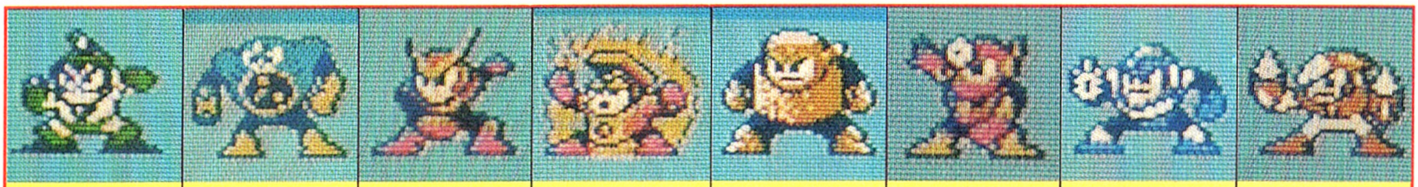
◀これが「びっくりジャンプ」または「バンザイジャンプ」である



◀これが目をつぶったロックマンだ。ちなみにツグムくんではない



▲前作のボスロボットは、倒しても何回でも戦えたんだけど、今回は倒すと空白になってしまうんだね。残念だね



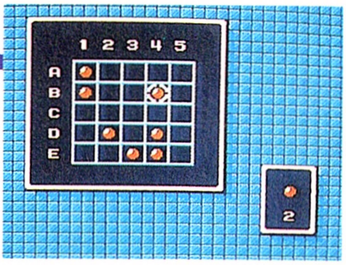
BUBBLEMAN	AIRMAN	QUICKMAN	HEATMAN	WOODMAN	METALMAN	FLASHMAN	CLASHMAN
バブルマン	エアーマン	クイックマン	ヒートマン	ウッドマン	メタルマン	フラッシュマン	クラッシュマン

新能力を使いこなさなくっちゃ！

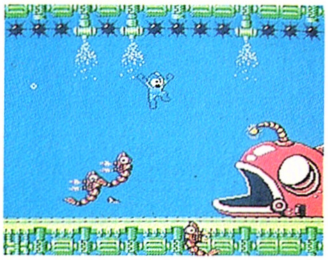
その１、２、３は何かというと、自分を運んでいってくれるモノなんだ。１は上へ、２は右横へ、３は跳ねながら、というようにね。特に２は貴重でヒートマンのワールドの、炎の川を渡るときに必要となるんだね。Ｆは前作のファイヤーじゃなくて、時間を止める働きがあるんだ。こいつがないと、クイックマンワールドを抜けるのはほとんど不可能となっている。

その他の特殊能力は各ロボットの能力となっているわけだけど、武器が８方向に飛ばせるのが前作と違ってるところかな。前作の武器ってほとんど横だけだったからねえ。

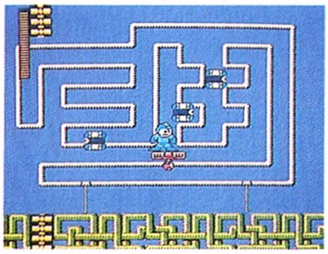
ゲームのシステムはほとんど変更されていない。当然ロックマンのオメメパチクリもにじりよりもびっくりジャンプも、ついでにワイリーのマユゲピクピクも変わってないのだ。しかし、さすがに１Ｍから２Ｍに増えただけの事はあって、各ワールドの中の仕掛けは見事なものがある。途中で真っ暗になったり、でかいキャラがいっぱいいたりとね。だけどこれらのワールドは前作のパターンどおり、ワイリーまでの道のりの前哨戦、言ってみればただの練習、なんである。本番は次のDr.ワイリーの要塞なんだからねえ。



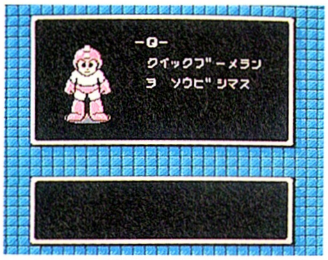
▲これは、な、な、なんとパスワードの暗号表なのである。とうとうロックマンにもコンティニューが付いたか……。



▲こ～んなデカキャラがそこらじゅうにいる。さすがに容量が倍になっただけの事はあるようだ



▲中にはこんなシカケものまである。これは、途中で落ちてしまうと、またやってくるまでが、とてつもなく長いんである



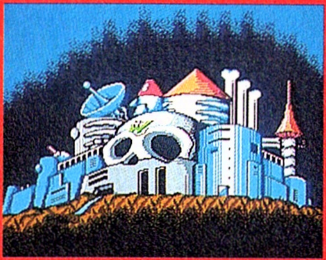
▲ロボットを倒すと、そのロボットが持っていた能力を吸収することができるんだ。このあとにパスワードが表示される



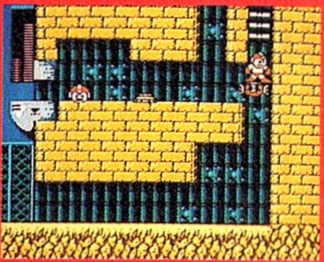
▲１、２、３の特殊能力は、Dr.ライトが作ってくれたものだったんだ。あるワールドをクリアすると備わるようになっている

Dr.ワイリーの要塞とは？

前作でもそう言ってなかっただけで、要塞みたいなのがあったでしょ。それをちゃんと表示してあるってだけなんだよね。さて、その要塞の中身なんだけど、これまたいくつかのブロックに分かれているわけだ。当然ワールドの途中には、イエローデビルのような、手ごわい新しい敵が存在してる。ウワサではドラゴンのような敵がいる、ということなんだけどね…。ま、要塞の詳しい中身はまだ秘密にしときましょ。とにかく、ロボット８体のワールドを完ペキにクリアできるようになっていればそんなに難しくはないはずだから。だけど、またまた新しいスタイルでオイラ達を楽しませてくれるでしょう。あ～早く最後までプレイしたいっ！



▲これがワイリーの要塞である。中はいくつかのワールドでしきられている。



▲ちょっと進んだところ。ここでは1､2､3､をよく使うようになっている。



カセット／SNK／1月発売予定／¥5900

SATOMI HAKKENDEN

里見八犬伝

へへへのへってことで、本格RPG「里見八犬伝」が登場したのだ。もちろん、この物語の名前ぐらいはみんな知ってるよね。そう、八犬士と妖怪たちの戦いのお話。ストーリーがいいから、ゲームも面白いはずだよなっ。

文／ニョクマム古橋

8人の犬士達と出会い8つの光る玉を捜し出せ！

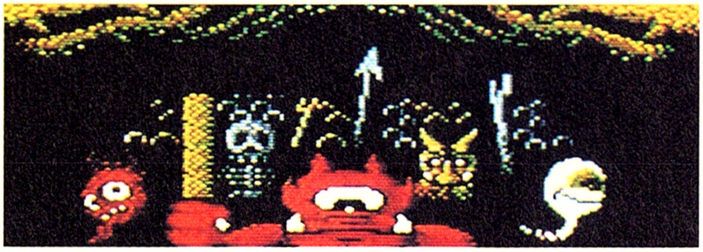
その昔、人々は妖怪に苦しめられ暮らしていた。犬塚番作は安房の国の里見城で妖怪と戦い、敗れて、九州の肥後の国に逃げのびた。しかし、今でもその無念を忘れられず、ある日息子の信乃にこういった。

「信乃よ、わしが昔、里見城で妖怪と戦ったときのことじゃ。伏姫様が妖怪に捕まったとき、首に掛けていた数珠玉がひかり、空高く上がると八方へ飛んでいったということじゃ。そして、その玉の一つがここにある。これはおまえが生まれたときに、しっかりと右手に持っていたのじゃ。ほかにもこのような玉を持つ者がいるやもしれぬ。その者たちを捜し出し、一緒に妖怪を倒すのじゃ。たのんだぞ、信乃よ！」

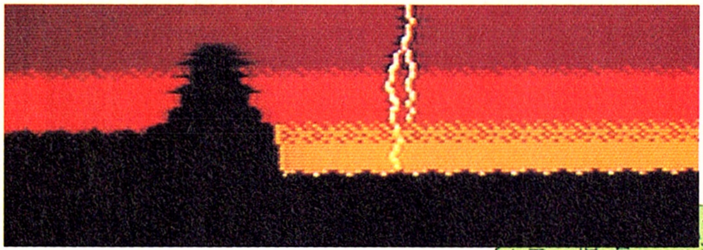
こうして信乃は旅立ったのだ。

というわけで、「里見八犬伝」のRPGなのだ。８人の犬士と出会い数々の謎を解き明かし、妖怪たちと戦う大冒険。主人公の犬塚信乃は、犬飼現八、犬川荘助、犬山道節たちと４人のパーティーを組んで、日本全国を巡り歩くことになる。もちろん、その間には、小文吾、親兵衛、家野、角太郎たち犬士を捜し出し、８つの玉を集めなくちゃならない。武器・防具・呪文など100種類を越えるアイテムを駆使し、行く手を阻む150種以上の強悪妖怪を倒していかないとなんない。うーん、なんて本格的なんでしょ。









アイテム、妖怪とも種類はとっても豊富

「里見八犬伝」は日本の物語。だから、舞台はもちろん日本だし、アイテムや妖怪もボクらに馴染み深いものばっかり。例えば、武器に飛竜、村雨、正宗といった妖刀や、忍者の使う手裏剣なんてのも登場する。妖怪も１つ目小僧やろくろっ首、のっぺらぼう（名前はちょっと変えてるけど）なんて連中が出現するぞ。

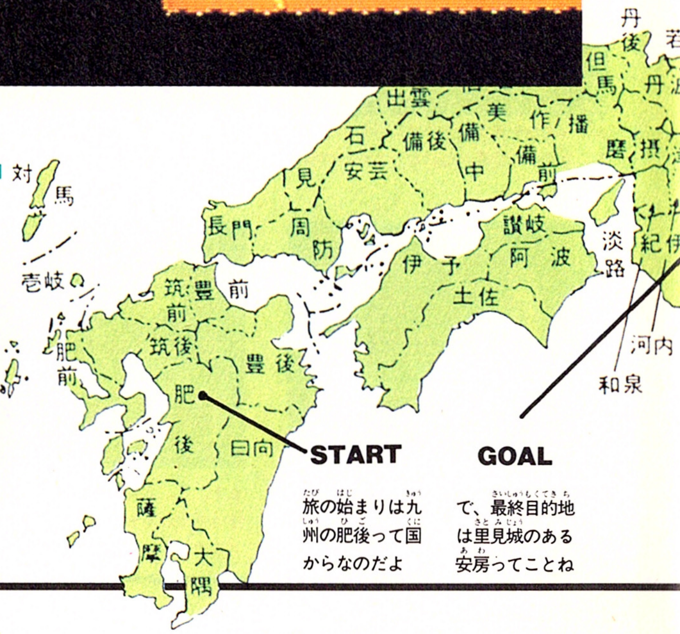
アイテムにはほかに、黄泉の兜、仁王の鎧といった防具、蘇生の実、魔の水晶といった道具、飛空の術、火炎の術といった術(魔法)などが用意されてる。キャラや妖怪のタイプで使い分けてね。



▲この程度の妖怪クンならカワイイもの。軽く一蹴してやろう



▲武器屋さんでは武器と防具の両方が買える。お金貯めましょ



旅の始まりは九州の肥後って国からなのだよ

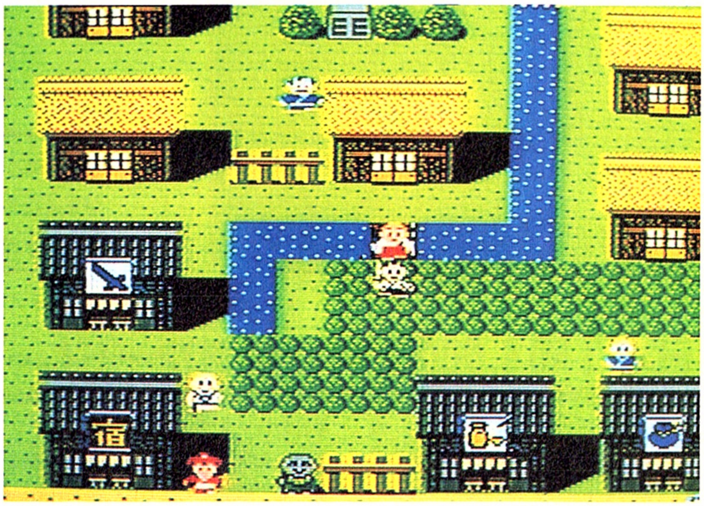
で、最終目的地は里見城のある安房ってことね

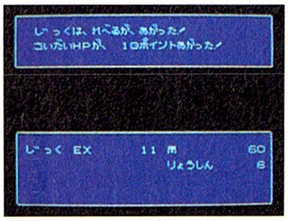
日本全土を巡って妖怪をバタバタ退治しにいきましょ

なんてたってアアタ、行く手に立ちふさがる妖怪は150種を越えるってんだからオッカナイ話だよな。それも、見るからに大きくて強そうな妖怪が実は小さな妖怪だったり、逆に小さな妖怪が大きく強い妖怪に化けていたり…。安心しているといきなり逆襲されちゃうこともあるから、なかなか気が抜けないんだ。さらに、だ、敵側の悪い妖怪だけじゃなく、耳より情報を教えてくれる良心的な妖怪も登場。で、そんな妖怪を倒すと"良心ポイント"ってやつがマイナスになって、村人たちが情報を教えてくれなくなっちまう。

でもね、良い妖怪を倒すと、沢山の経験値とお金が入り、普段は使えない呪われた武器が使えるよーになるから、これは考えどころだよね。

で、経験値を上げていくと、レベルアップできるんだけど、その時、アップできるHPやMPはなんとルーレットで決まるんだ。それも低いポイントと高いポイントの開きが相当あるから、運とカンがけっこうモノをいうわけよ。またレベルアップによって得られる修業値は、それぞれのキャラクターの攻撃力、防御力、すばやさに自由に振り分けられるから、自分の思いどおりのキャラに犬士を育てられる。かなりこってるでしょ。

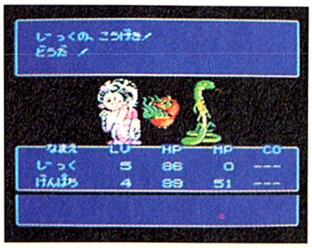




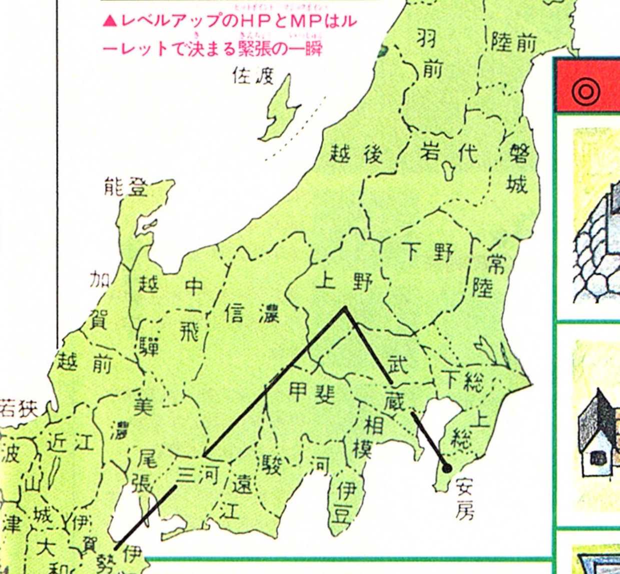
▲レベルアップのHPとMPはルーレットで決まる緊張の一瞬



▶敵が出現したら、戦うか、逃げるか、話すか、あるいは持ち物や武器を使うかを決定。敵やマイキャラのデータを確認ね



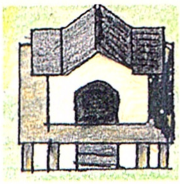
▶で、"戦う"コマンドを選んだら、マイキャラの攻撃力や防御力、HPをチェックしながら、効率よく倒していきましょね

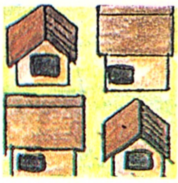
◎まずはMAPの地形を覚えちゃおう◎



城
旅の記録をするところ。げーむ1と2をセーブできる



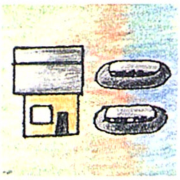
寺
呪いを解いてくれたり、死者を生き返らせてくれる



村
道具屋、武器屋、宿屋などがある。村人からの情報も



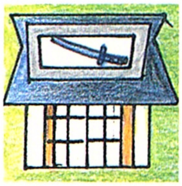
関所
各国境に設けられている。お金を払うと通してくれる



港
歩いては行けない、海の向こうの国へ運んでくれる



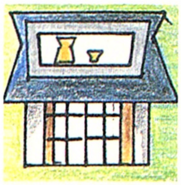
宿屋
戦いで傷ついた時泊まるとHPとMPを最大値で回復



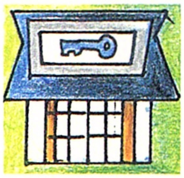
武器屋
戦いに必要な武器や防具を売ってるありがたショップ



よろず屋
旅に必要な道具を売ってる。不用品を買ってもくれる



酒屋
お酒を飲めばおかみさんが重要な情報を教えてくれる



鍵屋
普通の扉を開けられる鍵を売ってくれる。1コで1カ所



丁半
丁か半にお金を賭け、当たれば2倍の賭け金が入る



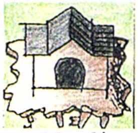
民家
村人が住んでる。村人の会話の中には重要な話も…



○洞窟



○古城



○古寺

妖怪に襲われ、今では廃墟と化した場所。それだけに、こんな場所の中には強力な妖怪がウヨウヨ。それも、迷路になってるから、ヘタに迷うと命が危い。だけど、ここには大きな秘密や重要アイテムが隠されてることが多いぞ。



ロードマン

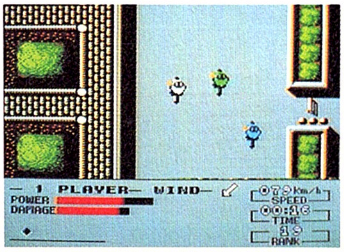
自転車が今、トレンド。それも“チャリンコ”ではない“ロードレーサー”がちまたの脚光を浴びてるのだ。より速く、軽く、強く作られた自転車に、大人たちはもう夢中。で、それがファミコンで登場しちゃったわけさ。

文／ニョクマム古橋

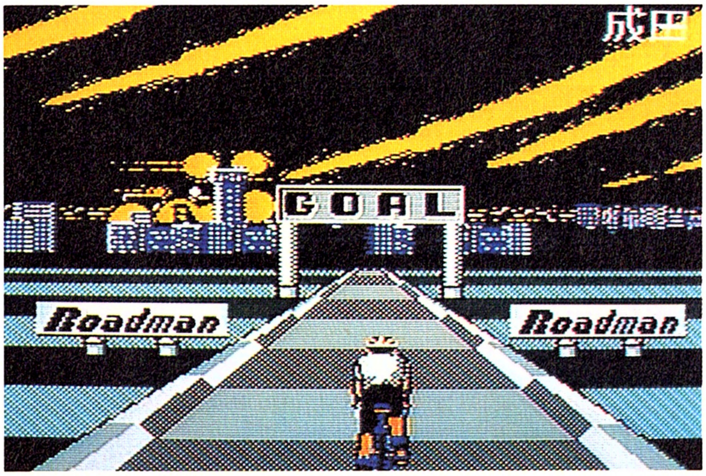
日本1周4,000kmの自転車ロードレース“ロードマンカップ'89”開催！

ツール・ド・フランス。それは、世界でもっとも歴史が古く、権威ある自転車ロードレース。プロのロードレーサーたちが約1ヵ月かけてフランス全土を一周する、約3000〜4000kmにも及ぶ苛酷なレースだ。そして、そのツール・ド・フランスを手本として、日本でも開催されることになったのが、“ロードマンカップ'89”。

コースは、東京を出発して北へ向かい、北海道へ。本州にもどって日本海側を南下、九州、四国を巡って太平洋側を北上して東京へもどってくる全18ステージ。総距離は4000km。その道中には日本アルプス越えなどもあり、山間部のレースでは本場ツール・ド・フランスを凌ぐものがあるほどだ。最終目的地の東京に1位でゴールすれば、栄光のイエロージャケット「マイヨ・ジャンヌ」がキミの手に……。



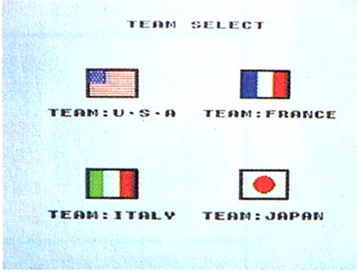
▲走行感覚は坂の登り下りなどがうまくシミュレートされていてなかなかヨロシ



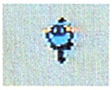
まずは4つのチームから1チーム選んで選手決定ね。

この“ロードマンカップ'89”には、アメリカ、フランス、イタリア、日本の4ヵ国のチームが出場している。ゲームを始めるにあたっては、まずこの4チームの中から1チームを選び、さらに5人の選手の中からプレイヤーを1人選んで、全コースを走破しなきゃならない。プレイヤーを1人選ぶと、最後まで変更できないから、慎重にね。

で、プレイヤーの入ってるチームのほかの選手は、もちろん仲間ってことになる。だからぶつかってもお互いダメージはないし、色々と協力もしてくれる。例えばスピードアップ(＝S)やパワー回復(＝P)、ダメージ回復(＝R)といったアイテムをくれたり、つゆ払いをしてくれたりするのだ。ありがたやありがたや。




◀アメリカチーム(TEAM U･S･A)は白いユニホームをまとっているぞ


◀フランスチーム(TEAM FRANCE)は青いユニホームね


◀イタリアチーム(TEAM ITARY)は緑のユニホーム。こいつらは要注意ね

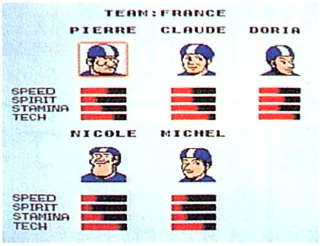

◀日本チーム(TEAM JAPAN)はやっぱ日の丸イメージで赤のユニホーム

▶TEAM U.S.A◀



エース“EDDIE”を中心にレベルの高いチーム。注意散漫な選手がどうも多い

▶TEAM FRANCE◀



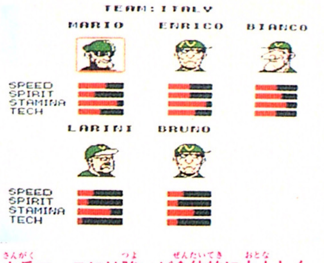
テクニックが優れているチーム。特に他車を利用したスリップストリームが得意

▶TEAM ITALY◀



スタミナには自信を持っているチーム。非常に戦闘的な性格を持った選手が多い

▶TEAM JAPAN◀



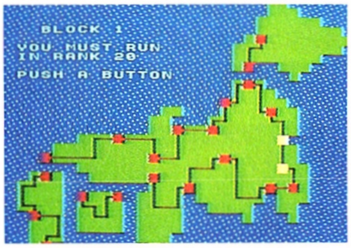
山岳コースには強いが全体的に大人しく他車との接触を避ける傾向が強い

天候、地形、風向きを読んでレースを有利に運びましょ

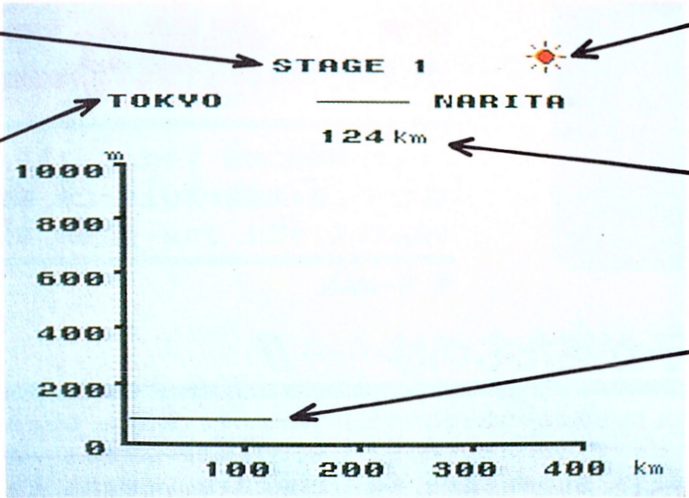
STAGE

ステージは全18ステージ。これからどのステージを走ることになるか表示される

TOKYO-NARITA



これから走るステージが、どこからどこまでかを表示。第1STは東京―成田ね



天　候

ステージによって雨が降ることがある。もちろん、雨のときはブレーキの効きが悪くなったりするわけね

距　離

そのステージの走行距離が表示される。この距離が短いときはいいけど、長いときはスタミナに注意しないとダメよ

地　形

この地形というのが、このレースでのかなり重要なポイント。横軸が距離、縦軸が標高。アルプス越えなどでは、このグラフが鋭角な登り下りを示すはずだ

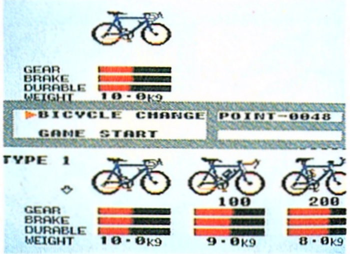
自転車ってのは人の力で動かすわけだから、気象状況やコース状況によってずいぶん走りが左右されちゃうっつーのはわかるよね。まして全18ステージ4000kmの長いコースを走破しなきゃいけないとなれば、ボーッと走っていたんじゃダメ。全体を見通す計画性、頭脳プレーが要求されてくるぞ。

例えば、そのステージの走行距離や地形。ショートコースなのか、ロングコースなのかによってスタミナ配分を変えなきゃいけないし、平地コースなのか、マウンテンコースなのかによって自転車をセレクト（後述）する必要が生まれてくるわけね。

また、雨が降ればブレーキの効きが甘くなるし、風が吹けばそっちの方向に流される。そんなことをすべて計算に入れた上、ベストなレース運びをしましょうね。

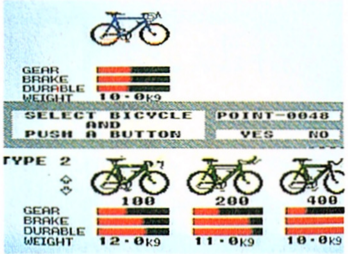
コースによって自転車を使い分けられるようになればしめたもの！

自転車はギア比の異なるオールマイティ、マウンテンバイク、スプリントバイクの3タイプ、全9種類が用意されてる。最初に持ってるのはオールマイティの1番重い自転車。レースに勝ってポイントを稼ぎ、新しい自転車を買わないとね。特にマウンテンバイク。山岳コースでは、必要不可欠な自転車だぞ。それに上りの坂道のあるステージで1位をとると山岳賞として20ポイントがもらえるしね。



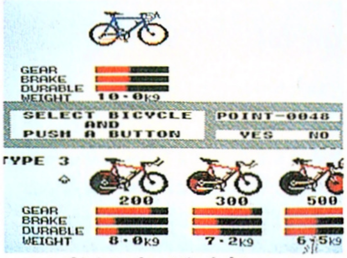
オールマイティ

山岳用とスプリント用の中間に位置する自転車。ギア比、耐久力その他すべて平均的



マウンテンバイク

平地よりも上りの坂道の方がスピードので る自転車。山岳コースでは必携だ

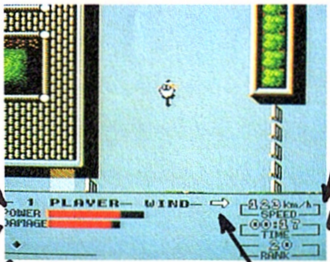


スプリントバイク

平地や下りの坂道では速い自転車、ただ耐久力のなさ、横風に対する弱さが欠点

レース中にもデータをチェックしなきゃね

レースがスタートされてからも、様々なデータをチェックしながら走らないといけない。特にPOWERや、DAMAGEメーターはマメに確認ね。



POWER

スタミナの残量を表示。ペダルをこぐと減り、0になるとリタイヤ

DAMAGE

自転車のダメージを表示。転倒などで減り、0になると自転車交換

現在位置

そのステージの全行程の中でどこまでプレイヤーが来ているか表示

WIND

無風のときは表示されない。風が吹くとその風向きが矢印で表示される。矢印の方向に自転車が流されるから修正しながら走行ね

SPEED

自転車で出せる最高スピードは、135km(！)。まずはダッシュでこの速度までもっていかないとね

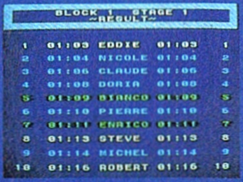
TIME

スタートからその時点までの経過時間が表示される。5分を越えるとタイムオーバーで失格に……

RANK

現在第何位を走ってるかが表示される。一定の順位をクリアしないと次のステージへ進めないことも

◐レースに勝ってボーナスをかせごう



◀ゴールすると、すぐにそのレースのリザルト（結果）が発表されるから順位を確認ね



▶で、その順位によってボーナスポイントがもらえる。1位なら一気に40ポイントだぜ！

ステージごとに、順位によってポイントがもらえるぞ。（1位=40、2位=30、3位=25、4位=22、5位=20……19位=1、20位=0）POWER残量もボーナスで加算。



ディスク／データイースト／12月9日発売予定／¥3300

DANGEROUS TWO

探偵 神宮寺三郎 危険な二人(前編)

レーサー岡崎慎二の妻・京子は、レース当日、ホテルの一室で銃殺されていた……。数々の疑惑が浮び上がった今、探偵・神宮寺の推理が鋭く切り込んでいく。今回は、プロローグ以降の、事件の解明に一歩踏み込もう

文／S－MAN

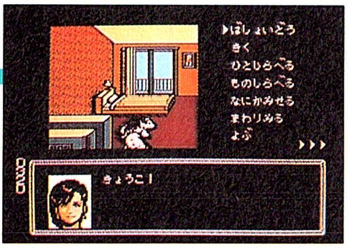
ホテルの一室で洋子が見たものは……!!

神宮寺と洋子は、久々の休暇を利用して、鈴鹿サーキットにオートバイレースを観に来ていた。岡崎慎二というレーサーの妻・京子が洋子の友人だったために、ピットまで入れるということもあって、二人、特に洋子は、この休暇を楽しみにしていた。また、京子に会えるということも、洋子が楽しみにしている理由の一つだったのだろう。

ピットで京子が現れるのを待つ神宮寺と洋子。激しい爆音を轟かせ、午後1時半にレースはスタートした。しかし洋子との約束にもかかわらず、京子はとうとう一度も姿を見せなかった。

スタート後、二人はレースに岡崎の姿がないことに気づく。案の定、事故であった。そこで神宮寺は、なぜか細田という岡崎のチームの監督から、一緒に病院に来てほしいと頼まれる。どうやら、ただの事故ではないらしい。

一方、京子の所在をつかむため、洋子はレース関係者の寄宿するホテル、スズカ・インに向かった。そこで洋子は、思わぬ事実に直面する……。



▲スズカ・インの403号室、殺人現場。洋子はフロントで出会った石橋刑事とともに目撃する。死亡時刻は午後2時すぎらしい

捜査ポイント Investigation

❶水野医院にて

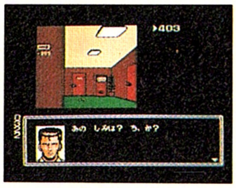
細田が妙なことを言い残し、サーキットへ戻っていった。岡崎は現在、腕を折って手術中のはずなのだが、今手術を受けているのは、岡崎ではないというのだ。レースのオフィシャルからそう連絡が入ったらしいのだが……。



◀しかし、岡崎はどうやって短時間ですり代わったのだろうか？

❷ホテルで血のり？

神宮寺はスズカ・インに向かった。だが、フロントに問い合わせても、事件については一切答えられないという。とにかく、403号室に向かった。しかし、神宮寺は階を間違えて3Fに来てしまう。



◀なぜこんなところに血が……？ しかも、ここは3Fのはずだが

CASTING 登場人物

この事件には、各方面の様々な登場人物の名があげられる。もちろんここに紹介できない重要人物も大勢いるが、とりあえず今回までに登場する人々を紹介しておこう。あらかじめ名前を覚えておけば、少しは捜査の手掛かりになるだろう。



神宮寺 三郎

▲ご存知、名探偵・神宮寺三郎だ。今回はどんな推理を……？



御苑 洋子

▲神宮寺のパートナー。8ヵ国語を話すことができる才女だ



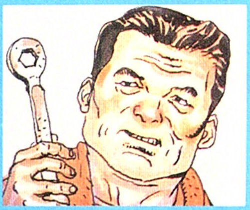
熊野 参造

▲定年を目前に控えた、新宿淀橋署のベテラン刑事である



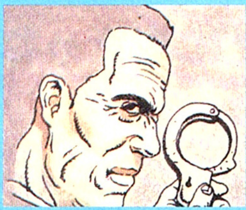
岡崎 慎二

▲日本を代表するトップレーサー。洋子の友人、京子の亭主だ



細田 功

▲岡崎が所属している、レーシングチームCCRの監督だ



石橋 一郎

▲三重県警の敏腕刑事。ホテルで洋子と出会うことになる



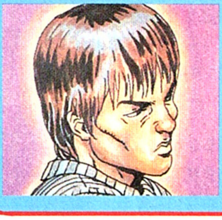
リョウ・ケイコク

▲前作でも登場した、台湾の密輸捜査官。重傷を負い、入院中



塚巻 健二

▲細田のライバル、レーシングチームツカマキの監督だ



田村 敏

◀レース中に事故を起こしたレーサーは、岡崎ではなく、実はこの田村という男だった。田村の本職は、市内の小さな喫茶店の経営者だ。しかし、なぜ岡崎の身代りなんかに!?



高杉 勇介

◀この男は、なんと以前に洋子と交際していたのだ。事件のことを新聞で見て、鈴鹿に駆けつけてきたそうだが、目的は田村に会うためだった。この男の出現で謎はさらに深まる！

③アリバイ工作

岡崎が身代りをたててアリバイ工作をしたというのだろうか……。そういえば、岡崎はレース直前にトイレにかけ込んだはずだ。とすれば、十分にすり代わる時間はできる。しかし、岡崎には自分の妻を殺害する動機があったのか？　それに、さきほどのホテルでの血のり。3Fに血のりがあるのは、どう考えてみても不自然なのだ。



◀403号室へは行けない

④CCRピットにて

ピットに戻ってきた神宮寺は、岡崎の疑惑に一歩近づくための情報を仕入れた。なんと岡崎は、長年世話になっていたCCRをやめ、チーム・ツカマキに移籍しようとしていたらしい。しかも、岡崎は誰かに脅されていたということもわかった。しかし、なぜ岡崎はライバルチームへと移籍しようとしたのだろうか……？



◀岡崎は細田の恩を忘れて

⑤コースには塚巻が

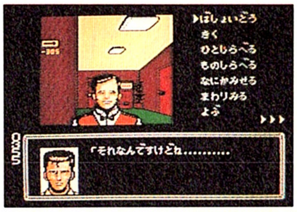
レース後のコースに足を運んでみた神宮寺は、運よくそこで塚巻に会うことができた。さっそく真相を問ただしてみる。確かに、岡崎と塚巻は何度か密会していたようだ。そして、岡崎は、塚巻に多額の契約金を要求していたことも白状した。だが、それ以上のことは聞き出せず、塚巻は逃げるように立ち去ってしまった。神宮寺はもう一度ホテルに行ってみることにした……。



◀塚巻は岡崎と話を……

⑥ホテルの3Fで…

相変わらずホテルの従業員は、神宮寺の質問に答えようとしない。だが、神宮寺が探偵だとわかると、急に興味を示して、情報を提供してくれた。3Fの廊下にあった血は2つのタイプだったというのだ。一方は確かに京子の血液型だった。しかしもう一方は……？　これは岡崎の血液型ではなかった。そして、当日3Fに宿泊していた者は!!



◀探偵だとわかると……

⑦スポンサーの大谷

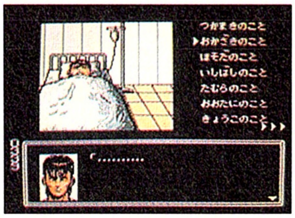
ロビーで偶然にも塚巻に会うことができた。なんでも、石橋刑事に、マネージャーの大谷のことを聞きたいといわれて、ここへ呼び出されたのだそうだ。大谷という人物は、2年前から塚巻のチームをバックアップしているスポンサーらしい。しかし、どうして大谷がそんなに巨額の資金を融通できるのかは、塚巻自身も知らなかった。



◀大谷はどこにいるのか？

⑧手術は終っていた

水野医院では、ようやく身代りの男の手術が終っていた。男の名は田村といい、岡崎とはかなり古くからのつきあいだったらしい。田村は事件のことを知ると、なぜか、死体は2つなかったかと言いだした。もちろん、発見されたのは京子の死体ひとつだけである。話をつきつめていくと田村は、岡崎がある別の人物を殺すために、自分にアリバイ工作を頼んだと説明した。



◀田村は岡崎に頼まれて…

⑨もう一方の血液型

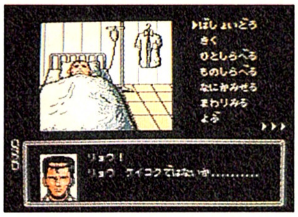
念のためホテルにもう一度足を運んでみた神宮寺は、3Fの従業員から、また新たなる事実を聞かされた。さきほどのもう一方の血液型は、ちょうどそのころ地下倉庫で起きた別の事件の被害者のものだったというのだ。京子が殺された当日、ホテルの地下でちょっとした発砲事件があったらしい。そして水野医院へ運ばれていったと……。



◀別の事件があったのか…

⑩リョウに出会う

なんと病室で寝ていたのは、以前から神宮寺と縁のある台湾の密輸捜査官リョウ・ケイコクだった。リョウは重傷を負っていて、とても話ができる状態ではなかった。回復を待つしかない、そう思い病室を出た神宮寺は、病院に居合わせた石橋刑事に呼び止められた。事件をかぎ回る神宮寺に不審を感じた石橋は、強制的に取り調べを要請した。



◀リョウがなぜここに？

⑪リョウが回復した

2日間の取り調べから開放された神宮寺は、ホテルのロビーでこれからのことを推理しながら、体を休ませていた。そのとき、フロントに石橋から連絡が入った。今すぐ水野医院に来いというのだ。きっとリョウが回復したのだろう。病室で、リョウは日本に来た理由を神宮寺に説明した。大谷だ。リョウは大谷を追ってきたという。大谷は密輸で資金を作っていたのか……。



◀リョウは3Fで大谷を…

⑫高杉が現れた

神宮寺は1号室の田村に何か聞き出せないかと、いったんリョウの病室を出た。そして、そばにいた看護婦から、田村の病室にひとりの男が訪ねてきたことを聞いた。男は、かつて洋子の恋人だったという高杉だった。「田村は眠っているから」と伝えると、「スズカ・インにいるから、目覚めたら連絡してほしい」と立ち去ったというのだ。



◀高杉は何の目的で田村を

⑬高杉が姿を見せる

ホテルのロビーに、高杉の姿はなかった。神宮寺は苛立ちを抑え切れない様子だった。そのうち、フロントから、高杉がここに少し遅れて来るということを知らされる　そうだ、洋子の心当たりというのは、この男のことだろう……。しばらくすると、高杉は現れた。高杉は、最近1週間ほど、仕事で東北にでかけていたというが……。



◀そして高杉は水野医院へ

⑭303号室にて

ロビーを出ようとすると、3Fの従業員から、例の部屋、303号室に入れるといってきた。神宮寺は、ここで経過を整理してみた。リョウを撃った男はある程度絞れる。話では、京子は男に「山本は来ない」と言ったそうだが、これの意味は？　第一に、男は京子と知り合いである。第二に、男は山本じゃない。それに大谷でもない。大谷ならリョウがわかるはず。すると……。



◀ここにいた男は誰だ？



がんばれゴエモン2

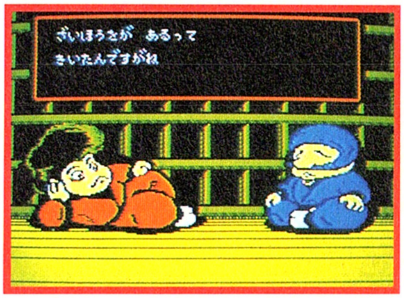
業界初の２メガロムゲームだった前作から２年。プレイヤーにねずみ小僧“えびす丸”を新たに加え、ゴエモン２の登場だ。前作“からくり道中”を上回る広大なマップを舞台に、ゴエモン、えびす丸が所狭しと大活躍!!

文／大堀康祐

▶ゴエモンが２人プレイで帰ってきた

「ファミコン初の２メガロム搭載ソフト」という鳴りもの入りのコピーで前作がデビューしたのが２年前。グラフィック・サウンドはもちろんのこと、マップ数、ラウンド数でも、前作を上回るスケールでの登場だ。前作で大人気だった石川ゴエモンに加えて、２では他にねずみ小僧の“えびす丸”が新たに登場。２人同時プレイが楽しめるようになっているんだ。しかも最近ＡＣゲームで流行っている途中参加機能が付いているので、友達が遊んでいるゲームに後から好きな時にわり込んでいくこともできるようになっているんだ。





▲牢内で初めて会った２人。ゲームはここから始まるんだ

▶基本仕様は前作と同じ、とっつき易いんだよネ

“ゴエモン”と“えびす丸”２人のプレイヤーのコントロールは、前作と全く同じ、✚キーでプレイヤーを８方向にコントロール、Ⓑボタンで攻撃、Ⓐボタンでジャンプだ。マリオや魔界村等に代表されるアクションゲームと基本操作が同じなので、前作を楽しんだ事の無い人でも、初めてのプレイで十分に操作でき、楽しく遊ぶことができるんだ。とっつき易いだけでなく、操作性の面でもＧＯＯＤ。✚キーの入力とゴエモンの動きが絶妙にシンクロしているので、ゴエモンを思い通りにコントロールできるんだ。

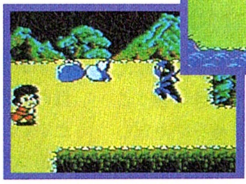


▶アイテムや隠れフィーチャーもいっしょだ

基本操作が同じ上に、アイテムや隠れフィーチャーの定義づけも前作と同じなので、前作をプレイした経験がある人はとてもスムーズにゲームを進めることができるはずだ。“ゴエモン”と“えびす丸”の旅を助けるアイテムは、街道上に点在する“がまぐち”や“ひょうたん”をジャンプすることや、特定の場所でジャンプすると現れる階段から、ダンジョンへ下りることによって出現するんだ。こまめに移動し、アイテムをそろえよう。




▶ある場所でジャンプすると、ダンジョンへ通じる階段が現れるんだ


◀街道上にある“がまぐち”や“ひょうたん”をジャンプすると、中からアイテムが

▶目的はカラクリ城をさがすこと…

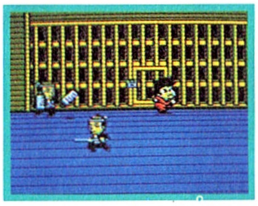
今回の旅の目的は、日本のどこかにあると言われている“からくり城”を見つけ、そこに隠されている財宝をさがし出すこと。そのためには、南は肥後から、北は蝦夷まで日本各地を回り、情報を集めなければならないんだ。それぞれの国は悪代官や、大名に支配されているので、彼等をこらしめ、お金を貧しい人々に配りながら、先へ進もう。途中幾つかある関所は、通行手形がないと先へ進めないので注意。



▶というわけで珍道中のはじまり

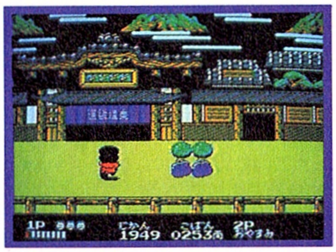
とらわれていた牢屋の中で知り合ったえびす丸から、〝からくり城〟とそこに眠る財宝について知ったゴエモンは、さっそく牢をやぶり、財宝探しの旅へと出るのでした…というワケで、ゴエモンの旅は、九州の肥後の国の番屋から始まります。今回のゲームの舞台は、日本全土。中山道、東海道をぬけ、奥の細道を経由し、南は肥後から、北はなんと蝦夷地(北海道)まで、この中に目指す〝からくり城〟はあるわけですが、一通り回って情報を得ない限り、その場所を見つけることはできません。肥後から蝦夷までの各ステージの悪大名を倒し、情報を集めながら、〝からくり城〟を目指すのだ。

まずは番屋から

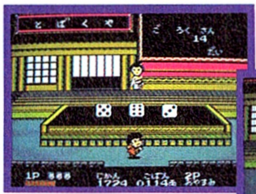




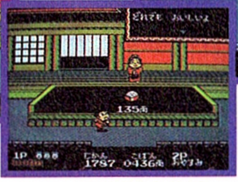
▶町にはイベントがもりだくさん

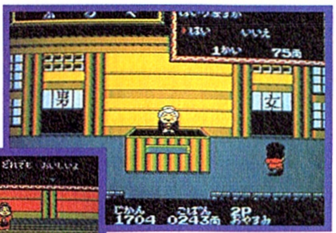


街道すじにはたくさんの家があり、中は人がいて旅の情報を教えてくれる。店では、旅に必要なアイテムが買えるし、宿屋に泊まって体力を回復したりすることもできるんだ。また、それぞれの国で特有(名物？)のアイテムが売っていたり、イベントが催されていて、道中楽しく進むことができるんだ。



▲賭場でサイコロ勝負！持ち金が増える…かな？



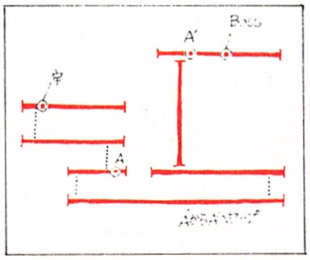


▶ふろ屋では、女湯に入ることもできるんだ…けど!?

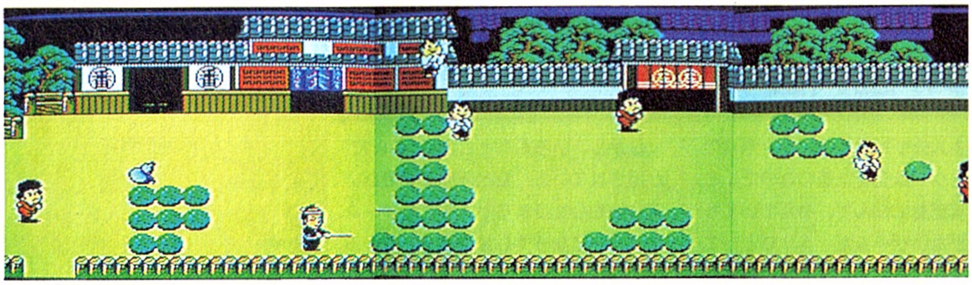
◀各地方の名物を食べることもできるんだ。食べると体力値アップになるぞ

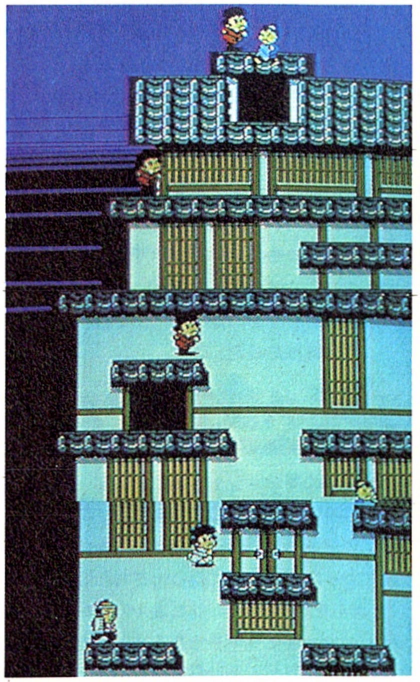
▶マップは広大だ〜っ!!

基本操作が前作と同じなのと同様にマップの広さも前作同様広大、いや、それ以上のものとなっている。それぞれの国は縦・横どちらかに長い長方形のマップを数本組み合わさせて作られているが、その中にさらにダンジョンが加わった複雑な構成となっている。小まめにマッピングしながら進もう。



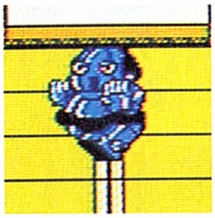
▼下のマップ、(庄)のノレンの家に入ると右のタテスクロール面に。最上階の入口から内部に入ればボスキャラはもう近いぞ





▶ボス敵もくわわってさらにおもしろい

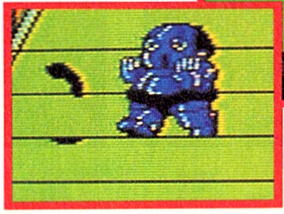
前作と同じ点ばかり指摘してきたけど、前作と異った点で良い所もたくさんあるんだ。その最たる物がボス敵だ。前作とは異り、各国の最後にある城内のボスの間には、それぞれ異った巨大ボスキャラがいて、2人の行手をはばむんだ。ボスキャラだけあって攻撃はかなりハード、動きのパターンを十分に把握し、うまく攻撃をかわしながら、小判やきせるで応戦しよう。



▲第1ステージのボスキャラは、このすもうロボ庄屋1号だ！

▶ボス敵を倒すと小判をばらまくデモになり、ステージクリアーに…

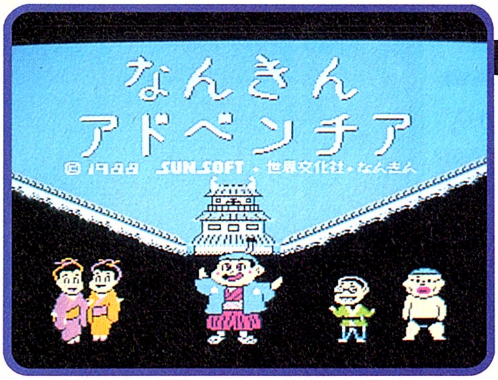




◀まげを飛ばす、通称アイスラッガー攻撃は十分な間合いでかわせ

先は長いで〜





なんきんのアドベンチア

世にAVGはいろいろあれど、こんなAVGははじめて見た。抱腹絶倒のナンセンスAVGの登場だ。「元気が出るTV」のタイトルバックでおなじみの、冗談漫画家なんきんが作る、冗談AVGを体験してみよう！

文／プロフェッサー来宮＋ジミー内田

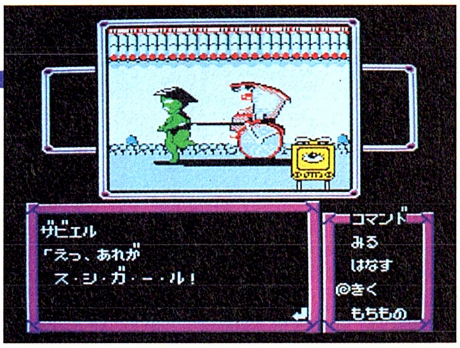
冗談漫画家 なんきんの冗談AVGだ！

アドベンチャーゲームと言えば、最近では西村京太郎ものや、神宮寺三郎ものみたいな正統派AVG、または「新鬼ヶ島」「かぐや姫伝説」のような昔話風AVG、あとは「ディジャブ」「ミシシッピ殺人事件」等の洋ものAVGが思い出される。だいたいはゲームのプロローグで誰かが殺され、探偵であるプレイヤーがその殺人犯を捜査するというパターンか、あとは何かを退治しに行くというストーリー展開がほとんどだった。

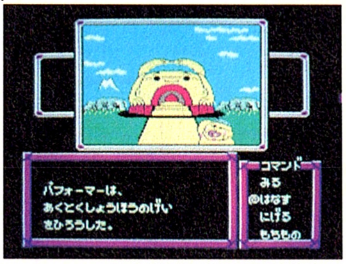
また「同じことを2度聞く」とか、犯行はだいたい「連続殺人」とか、画面上に見えるものは「くまなく捜す」とか、AVGには「定石」みたいなものがバク然とではあるが、これまでのゲームにはあったのだ。

しかし、この「定石」やAVGの「常識」を、今まさに打ち破って登場したのが、この「なんきんのAVG」なのだ。はっきり言ってゲームのプロローグでは、“何がなんだかわからない”そして、ゲームの中盤では、そのわけのわかんないことがだんだん「快感」になってくる。さらにゲーム終盤では…(口に出して言えないほどスゴイ！)。

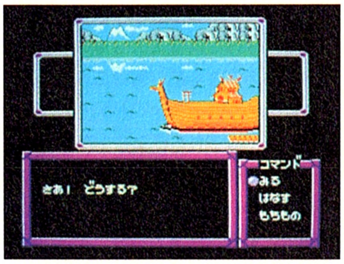
何と言っても変態イラストレーター“なんきん”の描くキャラが抱腹絶倒なのだ。これは何というAVGなのだろうか!? 難解なRPG、超絶ワザを必要とするアクションゲーム、思考派のシミュレーションと最近のゲームシーンはそのシナリオ自体、複雑怪奇してるが、そんなゲームに疲れた時、この冗談ナンセンスAVGをドーゾ！



▶とにかくナンセンスなキャラとシナリオがおもしろい！街道をはしる人力車に乗っているのは「スジガール」(なんじゃそりゃ？)、引いているのは「ナゾラー」というキャラ。シュールな雰囲気だね



▲パフォーマー（右下のヘンなヤツ）との話のやりとりや、芸合戦が面白い!!



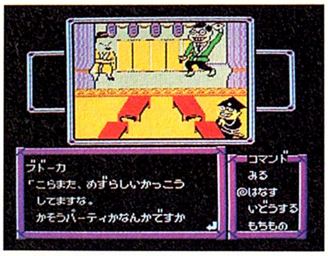
▲ここはみずうみ。ここから船に乗って、若殿のいる城下へと向かうのだ!!

文明の伝道師ザビエルが主人公

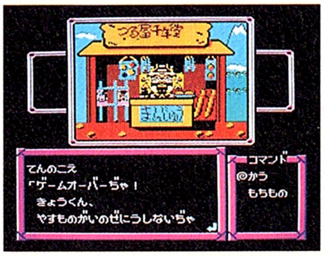
ゲームの舞台はジャポネという国。ジャポネは鎖国中なのだ。そのジャポネに勇気ある文明の伝道師ザビエルが、黒船から大砲によって打ち出されたのだ(ほんまかいな!?)。ザビエルの使命は、ジャポネに文明をもたらすことだったのだ。ザビエルは日本語を学び、ジャポネにやってきたというわけだ。

この主人公ザビエルの、ジャポネの珍道中をゲーム化したものなのだ。とにかく真面目に悩んで、考えていてもしようがないゲームだ。AVGとしてもコマンドはそんなに多くないので、楽にゲームを進めることができる。まわりを調べて、人に話を聞くという基本は、今までのAVGと同じだ。

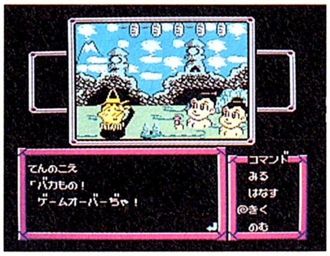
しかし、いろんなところに“落し穴”が隠されている。たとえば必要のない買い物をしたりすると、そこでゲームオーバーになってしまうのだ。だからゲームがホイホイ進むからといって、調子にのってると、墓穴を掘ってしまうことになるので、十分注意してゲームを進めよう！



▲宴会場ではなんと芸者と武闘家（？）あしがるが一堂に会しているのだ!!



▲うっかり間違ったものを買ってしまうと、ゲームオーバー!! になっちゃう



▲欲を出して2人のうさぎちゃんの両方から電話番号を聞き出そうとすると……

神秘の国ジャポネ

主人公のザビエルが旅するのは、神秘の国ジャポネだ。ジャポネは他の国との交流は当時なく鎖国中であった。西洋から見れば、ワケのわからない国だったのである。そんなジャポネに文明の伝道師ザビエルはメリケン国からやってきたというわけである。このジャポネにはどこかに若殿がいるのである。その若殿を捜してザビエルは旅を続けるのだ。

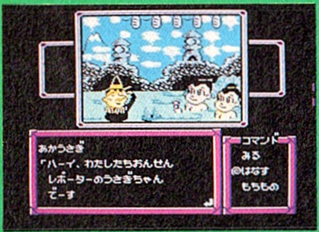


◀じいさんを起こすと、いろいろ話が聞けるぞ！

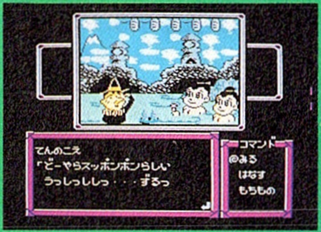
ザビエルの珍道中のはじまり

温泉

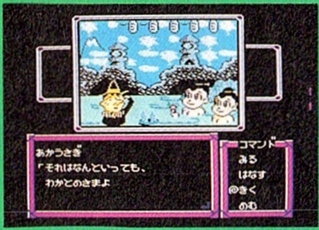
文明の伝道師ザビエルが下り立った場所は、なんと露天風呂だった。そこには、スッポンポンの女の子(温泉レポーターのうさぎちゃん)が2人温泉に入っていた(なんというゲーム設定!)。ザビエルはうさぎちゃんから、「ふじやま」のこと「ちょうちん」のことなどを教えてもらったりして、その場はナゴんでゆく。そして遂に"ナンパ"!? ザビエルはうさぎちゃんから、電話番号を聞かなければならなくなった(ゲゲッ)。ゲーム中常にザビエルには天の声が聞こえてくる。ザビエルの知らないことや物を教えてくれたりするが、あまり役に立たない。



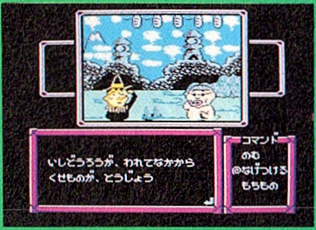
▲お話はとうとつに温泉の中から始まる。2人の女の子は一体何者なんだろう



▲どうやらスッポンポンみたいな2人。一緒に温泉に入れないのが残念!?



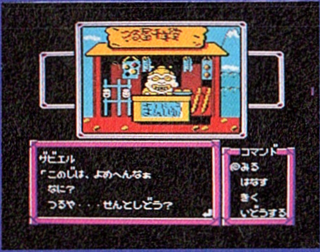
▲日本で一番えらい人は「わかとの」だということを聞くのだが、何者だろう?



▲突如あらわれる「くせもの」という名の曲者。こいつは芸を教えてくれるんだ

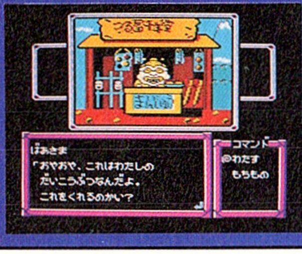
店

この店の名前がまたスゴイ! なんと「つる屋千年堂」だ。売っているのは、おめん、木刀、まんじゅう、娘の着物セットだ。しかしこの店のばあさんは、ある物が好きでそれをあげると、大切なアイテムをくれる。



▲この「つるやせんねんどう」はみやげ屋なのだ。意地悪なバアさんがいる



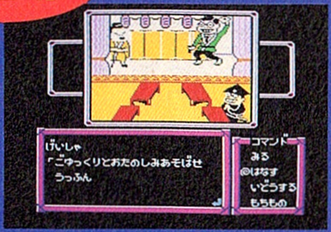


▲手当り次第に買っちゃえ!てなノリで買うと「安物買いの銭失ない」と天の声

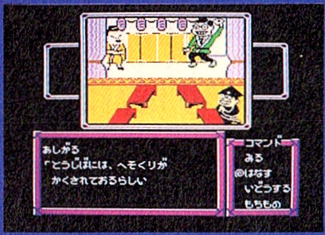
◀おバアさんの好物がキーポイントだ。とうじばで手に入れたアイテムを使うんだよ

宴会場

露天風呂のとなりの宴会場に来てみると、今度は武道家と芸者さんとあしがるの3人が宴会のまっ最中。わけがわかんないうちに、あしがるに話を聞くと、隣のとうじばにお金が隠されていることを教えてくれる。ザビエルは後になって、ここで芸を披露しなければならなくなるのだ。



▲何の脈絡(?)もないキャラたち。右上のオジさんは空手マン(!?)らしい



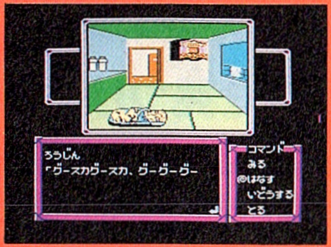
▲たまにはこういうマジメ(?)なヒントもくれる。聞き逃さないようにね



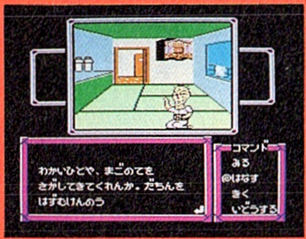
▲ゲームが進んで行くとなんとここで、芸を披露しなければならなくなるのだ

とうじば

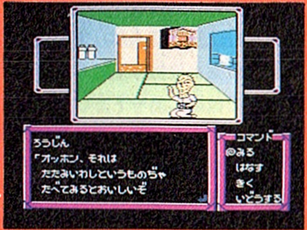
宴会場の隣のとうじばでは、変な老人がグッスリ寝ていた。部屋の神だなで、ザビエルが祈るとなんと、ぼたもちが落ちてくる。また宴会場にいたあしがるの言っていたとおりこの部屋には大金が…。



▲ぐっすり寝てる老人。うっかり、起こそうとすると…ゲームオーバーだぜ



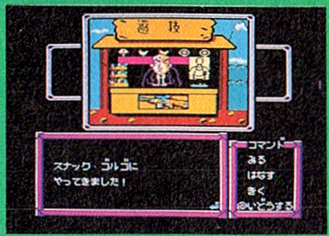
▲うまいこと起こしたはいいけど、まごの手が欲しいなんて言い出したぞ……



▶ここはゲームを進めるには重要な場面なんだけど「たたみいわし」って一体何だろね

スナックゴルゴ

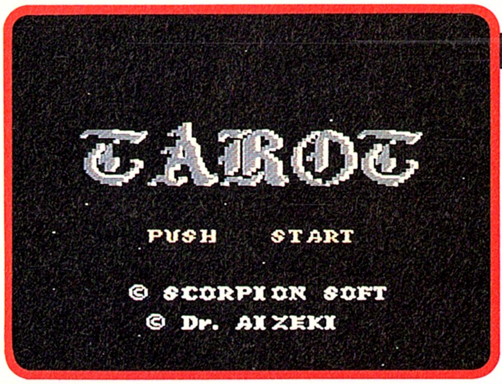
温泉で「謎のパフォーマー」からイロモノの芸を教えてもらって、宴会場でそれを披露すると、ザビエルはスナックゴルゴのボトルカードをもらうことができる。ここまでくればなんとなくゲームの方向性が見えてくる。旅の目的地はどうやら若殿のいる城下町らしい。冗談ザビエルの珍道中これから先どうなるやら。



▲これは笑える。あの「ゴルゴ13」のパロだけど、口調までそっくりなんだぜ!

ディスク／スコーピオンソフト／12月23日発売／¥2980

TARROT



タロット占い

最近、占いソフトが多く発表されているけど、このタロットはそれらのソフトの中でも異色。何が異色かってのは読んでもらえれば分かると思う。冬の深夜にひとり画面に向かってタロットをするなんていいでしょ？

文／CB"菊花賞"成沢

西洋の神秘！ あなたの悩みに答えるタロットの不思議

タロット占いはタロットカードという78枚のカードを使ってする占いの一種だ。どのカードにも象徴的な絵が描かれており、この絵の解釈を中心に占いをしていく。

このソフトは数あるタロット占いの中から特に重要な3つの運、恋愛運、仕事運、受験運を占うことができる。

では早速、タロットの神秘の世界へ行ってみることにしよう。



▲何を占うかを決め、精神を落ちつけてからはじめよう

LOVE



▲恋愛運全般。もっとも気になるし、気にさせるところなのである

BUSINESS



▲仕事運全般。波乱万丈の仕事が展開するか、平穏に進むか……？

STUDY



▲勉強運全般。これからの季節、受験生のかたは1度占ってみてはいかが？

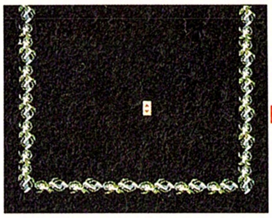
答えを見つけるのは自分自身。いったいどんな未来が待っている？

まず、占う運と種類を決めよう。運は3つ、方法は各運によって分かれる。

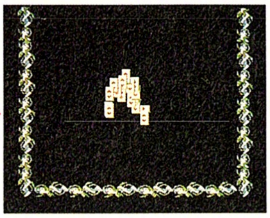
決めたらシャッフルだ。自分が納得の行くだけシャッフルしよう。そして、並んだカードの中から1枚ずつ、引いていこう。それらのカードは引いた順に決まった位置に収まる。方法によって収まる位置と枚数は変わる。

すべての位置にカードが収まればいよいよカードをめくる。それぞれの位置が固有の意味を持っているのだ。

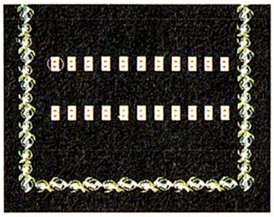
なお、占う時は静かな場所で、雑念をふりはらうように。自分の想いをカードへ伝えるように……。



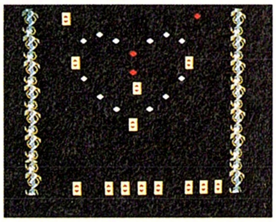
▲占う運と種を決めたら、シャッフル。Ⓐボタンを押すとカードはかきまぜられていく。ここで自分の納得いくまでシャッフルすることが重要。投げやりになったんじゃ、カードに気持ちが伝わらないのである。Ⓑでシャッフル終了



▲シャッフルが終わったら、カードを引いていこう。どの位置にどのカードを置いていくのかは、キミ自身が決めること。適当にやっていたんじゃ正しい占いは得られない、気を入れてやろう。全部並べれば占いがはじまる

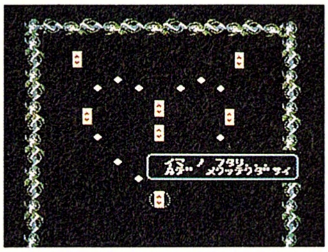


◀これが全部配置された図。種類によって、置く枚数は変わってくる。セレクションは少なく、クロスはやたらと多い。



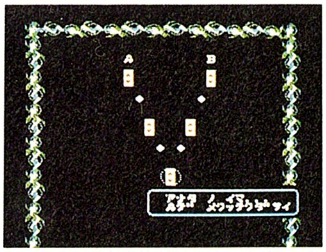
▶いよいよ占いの結果が出る。気を落ちつけて、カードとメッセージの意味をよく考えながらめくっていこう。盛り上がるぞ

ハート（LOVE）



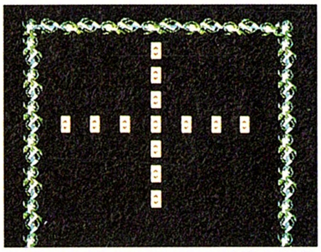
▲特定の恋人との行く末を占う。もっとも気になる占いかな？

セレクション（全部）



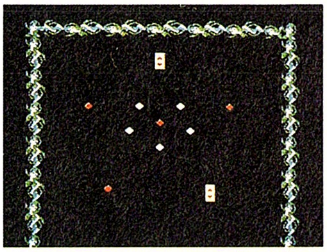
▲二者択一の指針を与えてくれる占い。すべてに共通の項目だ

クロス（LOVE）



▲特定の恋人がいないとき、恋人の出現時機や出現後の2人の運命を占う

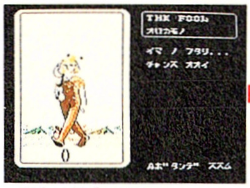
スター（BUSINESS, STUDY）



▲仕事運と勉強運の過去、現在、未来を占う

メッセージの内容は微妙。気持ちの問題かな

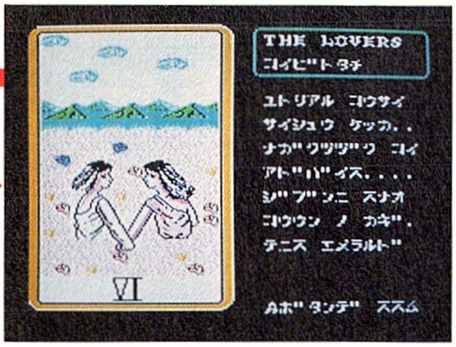
例えば恋愛運をハートで占ってみよう。シャッフルした7枚のカードを選ぶ。カードの意味は順に、2人の関係と状況、自分の気持ち、相手の気持ち、周囲の状況、近い未来、最終結果、アドバイスの順となっている。カードと一緒に出るメッセージの意味をよく考えるように。



▲現在の2人は"THE FOOL"チャンスが多い……だが



▲で、最終結果は"長く続く恋"だそうだ……



◀最後にアドバイスをくれる。ちなみにこの占いは編集部内の特定人物ではない

タロットカードの基礎知識と占いに使用する大アルカナカード

正式なタロットカードの枚数は78枚だけど、このタロットには22枚のカードを使う。大アルカナカードと呼ばれるものだ。もちろんそれぞれに意味と歴史を持っており、それを紹介しよう。タロットを愛用してきた人々の歴史がかいま見える気がする。

また、カードをめくるとき上下方向が逆になってめくれることがある。これは逆位置といい、その意味が全く逆になる。占い中、逆位置のカードが出たら、ちょっと気をつけるべきかもしれない。

THE MAGICIAN
▶魔術師◀



▲創意、創造

THE HIGH PRIESTESS
▶女教皇◀



▲知恵と権力

THE EMPRESS
▶女帝◀



▲母性の愛

THE EMPEROR
▶皇帝◀



▲すぐれた統卒者、管理者

THE HIEROPHANT
▶法皇◀



▲神の慈悲の心を持つ助言者

THE LOVERS
▶恋人◀



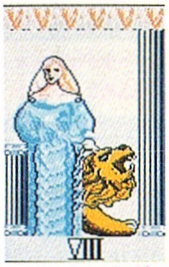
▲新たな発想、結びつき

THE CHARIOT
▶戦車◀



▲勝利に向かって自立

THE STRENGTH
▶力◀



▲強い意志力と勇気

THE HERMIT
▶隠者◀



▲秘められた知恵と真実

WHEEL OF FORTUNE
▶運命の輪◀



▲輪廻

JUSTICE
▶正義◀



▲バランスと公正

THE HANGED MAN
▶吊られた男◀



▲自己犠牲

DEATH
▶死神◀



▲変化と別れ

TEMPERANCE
▶節制◀



▲調整、調和

THE DEVIL
▶悪魔◀



▲人の心の弱さ、束縛

THE TOWER
▶塔◀



▲破滅、崩壊

THE STAR
▶星◀



▲誕生

THE MOON
▶月◀



▲不安定なカオス

THE SUN
▶太陽◀



▲神の恵光

JUGEMENT
▶審判◀



▲復活と再生

THE WORLD
▶世界◀



▲完成

THE FOOL
▶愚者◀



▲無から有を有み出す神の変身



百鬼夜行

いきなりオドロオドロしいタイトルだけど、内容は忍者あり、侍ありの時代劇RPG。ジャパニーズ・ロールプレイングとでも言うべき、独特の雰囲気だ。シミュレーション要素もあり、RPGとしては盛り沢山の内容。

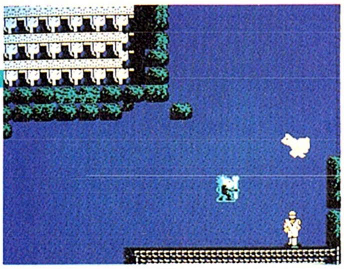
文／プロフェッサー来宮＋ジミー内田

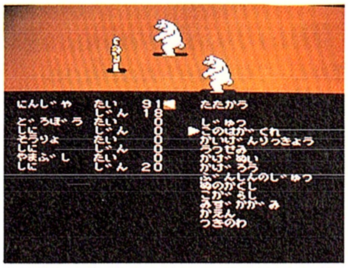
忍者が主人公！時代劇RPG

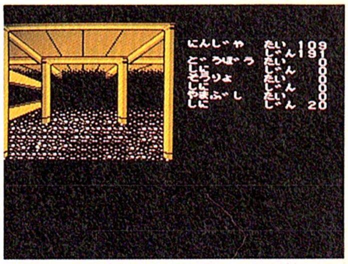
最近のRPGを見ると、かなり複雑になってきたなあと思う。シミュレーション＆RPG、マルチキャラシステムなど、その攻略はけっこうムズカシイ。従来の〝時間をかけさえすれば、誰でも解くことができる″というRPGの定義があてはまらなくなっている。


▶スタートは森の中の小さな社からだ。近くの敵に注意して!!

キャラクター自身にも、人格や性格づけがきちんとされており、ゲーム自体に深く没頭しないと、そのゲームの複雑さゆえに何だかわけがわかんなくなっちゃう場合もある。逆に言えば、「ドラクエIII」なんかを楽にクリアしちゃうレベルの人にとっては、簡単だと許さないみたいなところがあるよね。そういう意味においては、けっこうコッた作りのゲームといえる。呪文、ダンジョン、パーティープレイ、そして時間の経過によって変わっていく昼と夕方と夜の設定など、なかなかの盛りだくさんの構成だ。新しいところでは、主人公が忍者だということもあって、ダンジョンが屋根裏や床下だったりする。また忠誠心というパラメータがキャラに設定されていたりする。

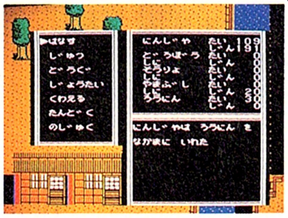

▲敵キャラの動きと種類が見えるのだ。近づいてくる敵が強そうだったら逃げの一手

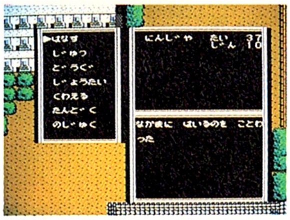

▲術はお金を払って買わねばならない。使いこなせるようになればかなり心強い。


▲さ～すがは忍者!! 床下から天井裏まで潜り込めない所はないでござるてなもんだ

パーティープレイ！

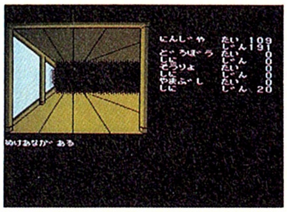
もうRPGでは基本となってしまった感のある、パーティープレイ。このゲームでは「忍者（プレイヤー自身）」「武士」「浪人」「商人」「盗人」「僧侶」「山伏」の7人のうちから、5人を選んでパーティーを組むことができる（忍者はハズせないけどね）。仲間に加えたり、脱退させたりするのは自由にできるので、集めてさえしまえば、あとはその時の必要に応じて選択できちゃうのだ。各人の特徴を把握しながら、キャラを育ててゆき、場面に応じて人事（?）を決めよう！ でも当面の問題は仲間捜し。仲間はいろんな所に隠れて（?）いる。しかも時間帯によっては仲間になってくれないぞ。

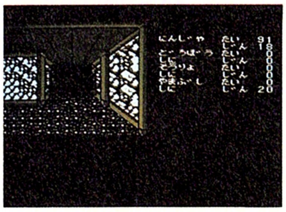

▶「くわえる」コマンドを使って仲間を捜してゆく


▶ダメだとこんな具合に断わられてしまうのだ！

3Dダンジョン!!

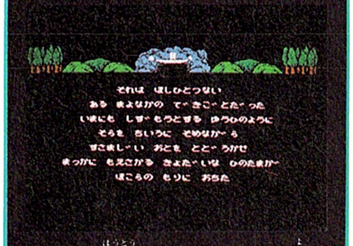
この「百鬼夜行」の大きな特色の一つであるダンジョン。たいして広くはない地上マップに対して、ダンジョンはとにかく数が多くて種類が豊富だ。主人公が忍者だけあって、海底ダンジョンから地下ダンジョン、屋敷の中、床下、天井裏とバラエティーに富んでいる。当然ながら単なる迷路に終始しているわけではなく、いろんなワナや抜け道などがあり、なかなか手ごわいんだ。これらのダンジョンの一つ一つを征服し、抜け道を発見していくことによって、このゲームの世界（行動範囲）は広がってゆく。始めはダンジョン内の操作性がイマイチなので、早くその操作性に慣れることも必要だ。


◀ダンジョン内の抜け道把握は重要なポイントだ!!


◀海底ダンジョンでは怪物はいきなり現れるぞ!!

プロローグ

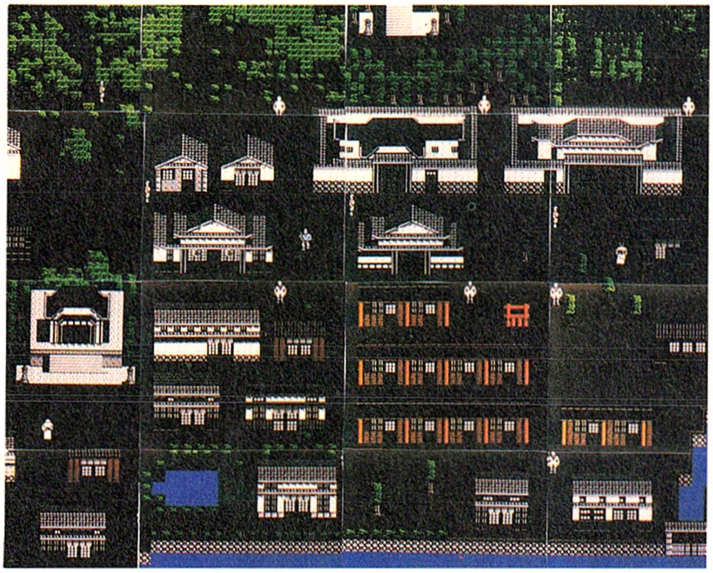
ある夜、空から巨大な火の玉が降ってきた。時を同じくして、都で多くの鬼が出現。人々を苦しめていた。長年の参勤を終え、都にもどった城主は、鬼の事や自分の首に賞金がかかっていることを知り、一人の忍者（主人公）に鬼の成敗を命じた。主人公であるアナタは、都へと旅立ち邪悪な鬼から人々を助けるのだ！

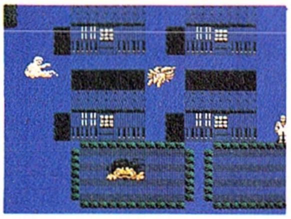

▲ゲーム冒頭のこのプロローグを読むと結構、気分が盛り上がるのだぞ!!

見える敵の動きに注意しろ！

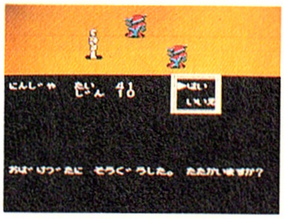
まずは最初のうちに動ける範囲の地理を把握し、レベルアップに務める、これがＰＲＧの鉄則だ！　この「百鬼夜行」のグラフィック上の特色として敵の動きと種類までもが見える(!!)のを利用するのだ。初めのうちは比較的弱い、森の中に出現する植物系の怪物と戦うようにして、都の中の獣類や妖怪類は余裕がない限り避けよう。夜の都は怪物ウヨウヨなので、マメにセーブしながら探険するのがヨイ。

昼になったら遠くまで足を伸ばし情報収集のために都の人々の話を聞こう！都には、宿場、茶店、薬屋、かし屋、道具屋など様々な店があり、宿場以外は夜は営業していない。昼のうちにどんなモノがいくらで売っているのかを確めて把握しておこう！

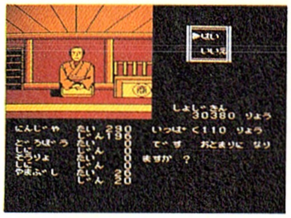




▲夜の都は怪物うじゃうじゃだ。気をつけて進もう！

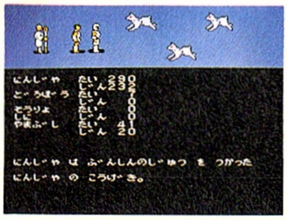


▶低レベルのうちは弱いヤツだけ狙い撃ちにしよう！

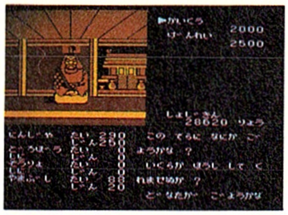


◀どこにどんな店があるかは都を歩き回って覚えよう

忍術、お経、祈禱術



▶忍者の術は攻撃系が多い。「くらえ！分身の術〜！」



▶お金がなくて術が買えないよ〜てな事にならぬよう

忍術とは、文字通り忍者が使用できる術のことで、お経とは僧侶が、祈禱術とは山伏が使用する術のこと。他のＲＰＧとの違いは、あるレベルに達したらそのレベルまでの術を「買う」ことが出来るようになる、ということだ。このゲームでは術はお金を払って買わねばならないのだ。だから、まず何よりもレベルを上げなければならない。同時にお金も蓄えなければ術は覚えられないのだ。また、術を売ってくれる所（お寺）が、かなりメンドーくさい所にあり、現実には術を覚えるにはかなりの苦労を強いられるかも…

お寺と神社がポイントだ！

お寺と神社は各々、数種類ずつ存在し、様々な重要な役割を持っている。術を教えてくれたり、傷の治療をしてくれたり、死人を復活させたり等、大切なものばかりだ（でも、意味のない寺や神社もあるけどね）。そして寺や神社の恩恵を受けるにも、やはりお金が必要なのだ！

どこにどんな寺や神社があるのか？ということを早めに摑んでおこう。外観だけでは区別がつかないので、わかりづらいのだ。それと、忍術を教えてくれる忍術寺へは、忍者ひとりで行かないと何も教えてくれないよ。



◀ちなみにこの寺は毒にやられた時も使えるぞ!!



◀神通力とはMPのこと。その上限を上げてくれる寺

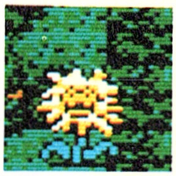
代表的な妖怪を紹介しよう

おばけづた



ゲームを始めると一番初めに出会う怪物。経験値6、お金10両がもらえる

じんめんそう



森の中にいる植物系の怪物。はっきり言って弱い。経験値10、お金10両もらえる

ひそ



飛鼠。集団でくると手強い相手だ。経験値10、お金は20両だ

へびおんな



レベルが低いうちは攻撃を受けると毒におかされる。経験値20、お金40両。

悪徳商人



たいした攻撃力はないくせにお金をたくさん持っている。経験値5、お金1000両

ほこうこん



植物系の怪物だが、もらえるお金は高く50両。狙いうちしよう。経験値10

くま



夜の都の中にいる怪物。最初は少し手強いかもしれない。経験値20、お金20両

じそ



耳鼠。飛鼠をもう少し手強くした感じの怪物。経験値15、お金は20両だ

じゃき



邪鬼。レベルが低いうちは闘うのは避けよう。強敵。経験値25、お金は40両

わいら



こいつはレベルが高くなると出てくる強敵だ！経験値150、お金200両だ

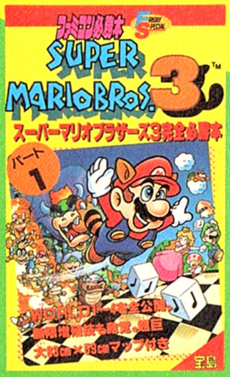
フライデースペシャル80

SUPER MARIO BROS. 3™

スーパーマリオブラザーズ3完全必勝本

PART★1

ひとめでわかる!役に立つ超特大マップつき 89cm×59cm



定価390円



★WORLD 1〜4を全公開!
★新・無限増殖技発見!
★最短攻略ルート掲載!

発売中

すべてを見せます! PART★2登場!!

1月15日発売予定

FRIDAY SPECIAL

ズラリそろった強力助っ人



79 **大戦略** 完全必勝本 定価380円



78 **コナミックスポーツインソウル** 完全必勝本 定価380円



77 **イース** 必勝ガイドブック 定価380円



76 **ファミコンウォーズ** 完全必勝本 定価380円



60 **ウルティマ** 完全必勝本 定価380円



58 **ドラキュラII** 完全必勝本 定価350円



57 **女神転生** 完全必勝本 定価380円



56 **ドラゴンスレイヤーIV** 完全必勝本 定価390円

●書店にない場合は弊社までお問い合わせ下さい。
03-234-4621

●バグボーイスペシャル スーパーマリオ256W
●バレーボール
●ソロモンの鍵
●じゃじゃ丸の大冒険
●スーパーピットフォール
●スーパーゼビウス
●テラクレスタvsA.S.O
●戦場の狼
●子猫物語
●ファミコン・必笑・コミック
●バギーポッパー
●マリオ探偵の事件簿
●ミシシッピー殺人事件
●プロレス
●スーパースターフォース
●必勝テク道場
●アイギーナの予言
●ザナック
●ディーヴァ
●きね子
●闘いの挽歌
●メトロクロス
●デッドゾーン
●水晶の龍
●魔鐘
●シャーロック・ホームズ
●必勝テク道場2
●パルテナの鏡
●ディープダンジョン
●リンクの冒険
●飛龍の拳
●スーパースターフォース・ゲームブック
●メルヘンヴェール
●オトッキー&いきなりミュージシャン
●ゴルフジャパンコース
●とびだせ大作戦
●南国指命スパイVSスパイ
●リンクの冒険・ゲームブック
●さんまの名探偵
●グーニーズ2
●ダーティーペア
●魔界島
●熱血硬派くにおくん
●アルゴスの戦士
●バグボーイスペシャル2 ドラクエIIのすべて
●妖怪倶楽部
●ハオ君の不思議な旅
●迷宮組曲・ゲームブック
●セクションZ
●迷宮寺院ダババ
●アテナ
●ヘラクレスの栄光
●ゴルフUSコース
●燃えろ!!プロ野球
●ザ・プロフェッショナル ファミリーシリーズ
●沙羅曼蛇
●新・鬼ヶ島
●F1レース
●ロックマン
●パンチアウト
●ザ・プロフェッショナル2
●銀河の三人
●中山美穂のトキメキハイスクール
●バグボーイデラックス
●武田信玄
●独眼竜政宗
●ディープダンジョンIII
●究極ハリキリスタジアム
●リサの妖精伝説
●ファミコン探偵倶楽部

JICC出版局

激震の予感……

鬼才・前田俊夫が描く超絶幻獣世界!!

コミック版

邪聖剣ネクロマンサー

監修／ターミネーター辻

予価880円

'89年1月鬼気迫る!!

遙か太古の時代、神と悪魔が戦い、神は邪聖剣ネクロマンサーの力を用いて悪魔を魔空界へ封じこめた。邪聖剣のあまりの力を恐れた神はそれを3つに分け人知れず隠した。長い時が流れ、悪魔は再びイシュメニア王国に復活する。なすすべもない人々の前にあらわれた一人の勇士は仲間とともに失なわれた邪聖剣を求め旅立つ。

ＰＣエンジン初の本格的ＲＰＧとして登場、その狂熱的なグラフィック、壮大なストーリー展開で絶賛されたあの「邪聖剣ネクロマンサー」が劇画界の鬼才・前田俊夫のペンによって今、ふたたび甦がえる！



小林よしのりが贈る

発売中

傑作ペットギャグマンガ!!

傑作ペットギャグ

忠牛ばっふぁ郎



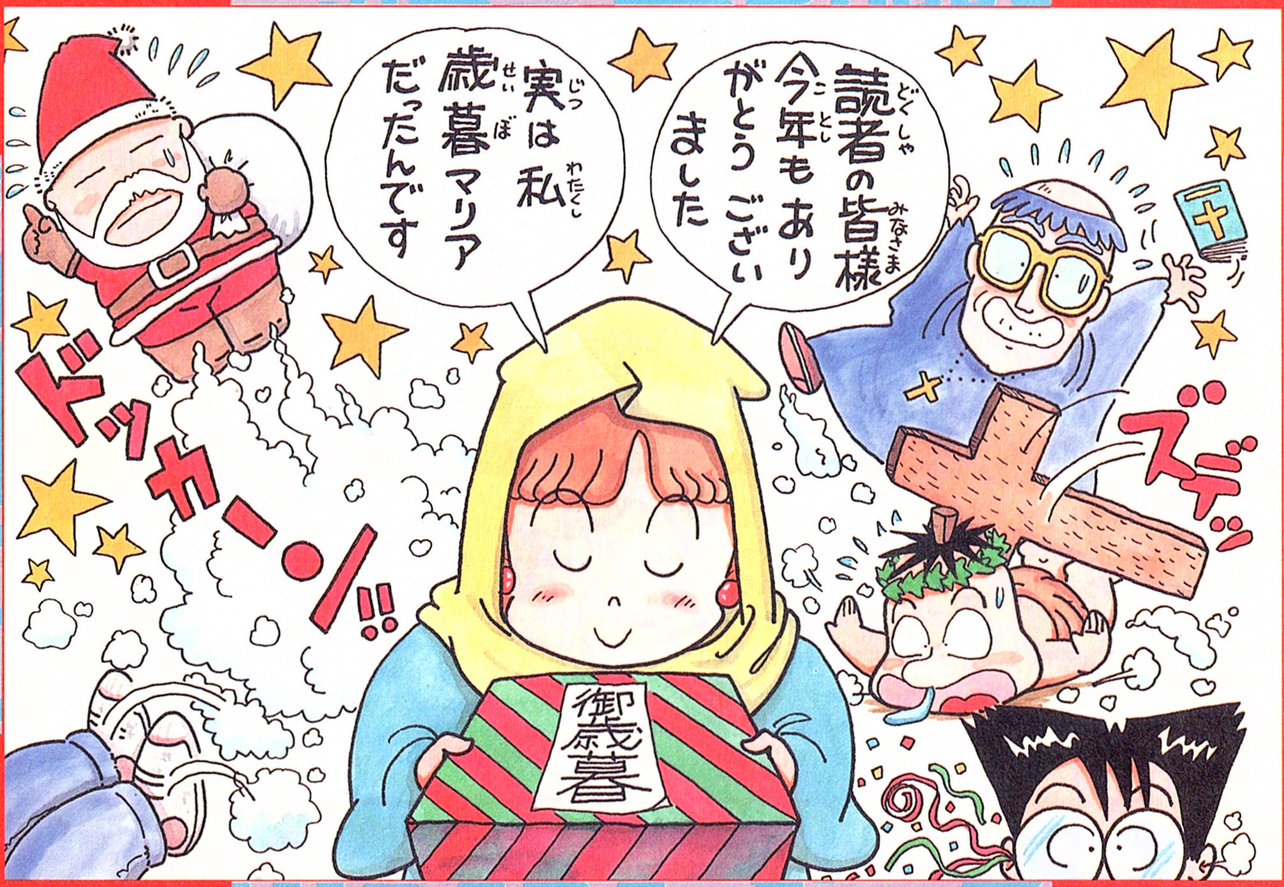
小林よしのり ●定価780円●Ａ５判●248ページ

JICC出版局

生活必需品！必本っ！

バグボーイクラブ

ボクたちの読む本は、ここにある！さぁ、読み出そう！



ボクたちはBBCと暮してる！

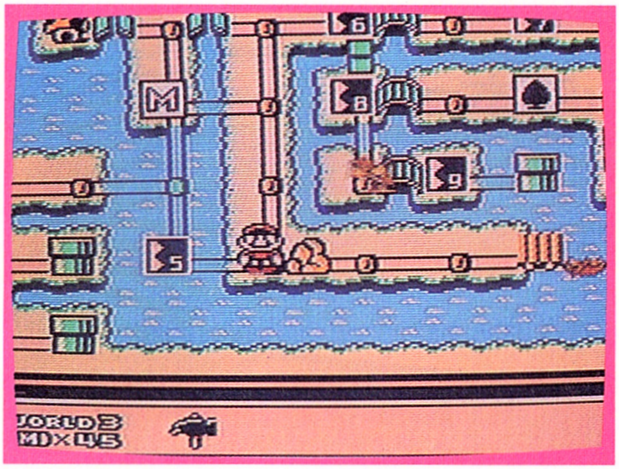
最近、投稿をする若者が増えてきた。まあたらしい情報を得るためにBBCが注目されている。すぐれた技と、ハイセンスなお笑いは、他にないパワーを放つのだ！そう、ここからボクたちの新しい生活が始まる！



ボッハガキに情などいらぬっ！ かまわぬ切り捨てぇいっ!!

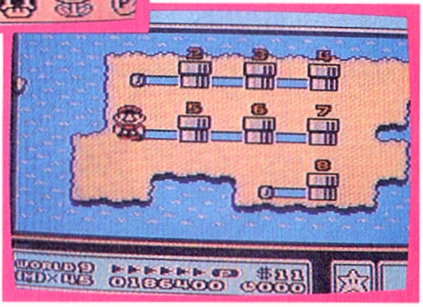
『必本』といえばワールド9！ またまた見つけたぞっ!?

SOFT 5

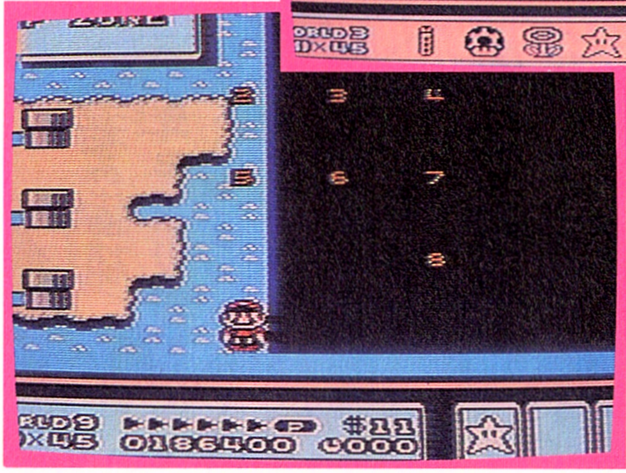


❶⬆ワールド3は全部で4つのマップ画面がある。この広いマップ上の道にドーンと置いてある岩！ コイツはハンマーブロスを倒して手に入れる〝ハンマー〟でたたき壊しちゃおう!! 通れるよーになった道を右に行くと… おーっ！ 小さな船を見つけた。迷わず海へこぎ出してみようぜっ!!





❷⬅右へ右へと海を行く！ 上の方に日本列島（?）を見ながら進む。スクロールが止まる所まで来たらアイテム〝笛〟を使おう!! 竜巻がマリオをかっさらってワープゾーンへと連れてってくれる！
❸⬇ワープゾーンにやって来た！ ここでよーっく画面の左下を見てほしい。確かに〝WORLD9〟と表示されている!! そーか、あの〝伝説のワールド9〟とはここのことだったんだな……



スーパーマリオブラザーズ3

バグ技？ 山口県・マリオの天才児

ついに『スーマリ3』でもワールド9を発見したぞ!! なんてね。よーく気をつければわかるけど、みんな知ってる〝ワープゾーン〟、実はこれがワールド9になるんだ。おっと、「サギだ！」なんて言ってもらっちゃ困るよ。このワールド9でちょっと気になるバグ技を見つけちゃったんだから！

用意するものは〝ハンマー〟ひとつ〝笛〟2本。一見ただのハマリ技に見えるけど、ナカナカおもしろい可能性（?）が見られるよ。まず画面左はしにポツンと見える陸地！ なんだかとっても怪しいぞ。そしてバグで現れる黒い部分！ ここにも何かありそうだね。とにかく〝どーも怪しい〟技だ!!

（※編集部より/上の写真のような画面になった場合はリセットするしかありません）

❹⬆各ワールドにワープする土管にはいらずに海に出てみよう。マリオはスイスイ海上を歩いちゃう! しかも右に歩いて行くと写真のようにバグってスクロールしてしまう!? このことは何を意味するのか？ まっ黒の部分には果たして隠れワールドがあるのだろうか？ あるとすれば、どうやっていけるのだろう？ すべてが謎だらけ！



スゴ技を送ってソフトをもらっちゃおう!!

SOFT 10

ウルトラバグには ソフト10本



ドヒャーッ!! と思わずさけんでしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム＋5本でもOK!!

SOFT 3

ハイパーバグには ソフト3本

スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本をプレゼント!! ソフトがいらない人はアスキースティックでもOK!!

SOFT 1

すぐれた技には ソフト1本

小技だろうと恥ずかしがることはない。使える技ならリッチに1本プレゼントしちゃう!! C、Dお好きな方をどーぞっ!!

スーパーバグには ソフト5本!!

エーッ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技を、バグボーイまで送ってくれた人にはソフト5本を進呈しちゃうぞっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

SOFT 5



ふつうの技でも 金・銀バッヂ

なさけなくても技は技。載ることができれば銀バッジ。それよりチョットいい技には金バッジをプレゼントしちゃうぞ!!



必負ハガキは ぼっしゅうの刑

なぁ～んてことはありません！ それどころかバッジを2種セットでプレゼントしちゃう!! 賞品はなかなかイイぞっ!!

愛知県 10円

弱点めがけスペシウム！

SOFT 3

ウルトラマン倶楽部

お得技　熊本県・城戸康広

♪帰ってきたぞっ帰ってきたぞ〜っ♬　とゆーワケで、『ウルトラ』シリーズ3作目！　2頭身の怪獣がかわいくって、やっつけるのがつらいほど… でも地球の平和を守る為に死んでもらいます!!　弱点を突けば一発ＫＯだってできるぞ！



❶⬆それぞれの怪獣の弱点にカーソルを合わせる！　範囲が広い時はなるべくカーソルでその部分をおおうように狙おう

	怪獣名	ウイークポイント
山岳地帯	ツインテール	頭の上の背中尾に近い部分だ
山岳地帯	グドン	前にむかって伸びてる２本の角
山岳地帯	テレスドン	体の中で唯一やわらかい腹
山岳地帯	ジェロニモン	羽根かざりにおおわれてる腹
山岳地帯	レッドキング	ひたいにある２本のシワの間

	怪獣名	ウイークポイント
氷河地帯	ドラコ	肩からはえてる羽根のつけ根
氷河地帯	ガンダー	顔からビローンととび出した目
氷河地帯	ウー	毛の中に半分かくれている目
氷河地帯	ギラドラス	パックリ顔いっぱいに開いた口
氷河地帯	ギガス	腹の色が白から茶に変わる部分

	怪獣名	ウイークポイント
森林地帯	エレキング	三日月のよーな２本の角
森林地帯	ベル	ひとつ目の下にある白い口（？）
森林地帯	ババルウ	インケンにつり上かってる目
森林地帯	メフィラス	胸から腹にかけての黒い部分
森林地帯	イカルス	コウモリのようにでっかい耳

	怪獣名	ウイークポイント
都市	ゴモラ	水牛みたいに横にはり出した角
都市	バルタン	ひたいにあるＶ字型の角（？）
都市	ダダ	目玉の黄色く光っている部分
都市	ドロボン	人間の耳ソックリの大きな福耳
都市	ガバドン	短くて狙いにくいけど、前足

	怪獣名	ウイークポイント
コンビナート	ヒッポリト	胸のまん中ぐらいまでのびる口
コンビナート	シーゴラス	鼻先からニョキッと伸びた角
コンビナート	ペスター	体のどまん中にある小さな顔
コンビナート	タッコング	小さな頭のこれまた小さな目
コンビナート	キングジョー	小さな目と目のまん中のパネル

	怪獣名	ウイークポイント
地下世界	ドラキュラス	羽根のように大きくて広い耳
地下世界	タイランド	シーゴラスと同じく鼻の角
地下世界	バードン	ほっぺたからブラ下がったお肉
地下世界	ベムスター	なんとなくかわいい目と口ばし
地下世界	ゼットン	曲がりくねった白い角が弱点！

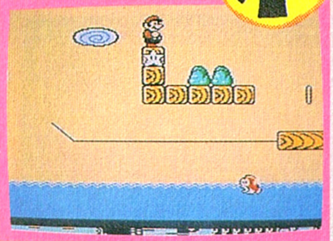
スターが3連発だ!!

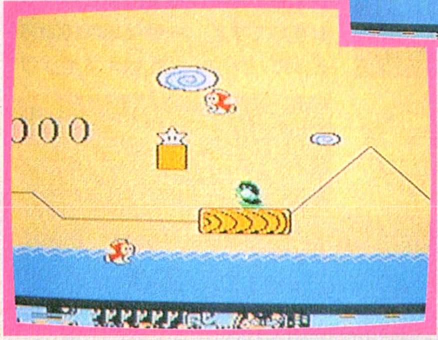
SOFT 1

スーパーマリオブラザーズ3

お得技　岩手県・田村良

❶➡ワールド３−２でＬ字型に並んでいるブロックに横からアターック!!　スター！をとったら板にのって前に進む。

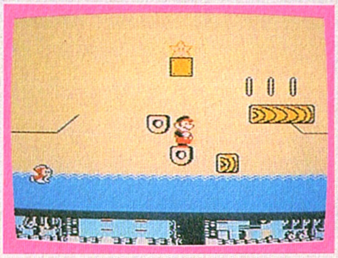




❷⬅スターをとって点滅した状態のまま、？ブロックにアタック。１つめはコイン、２つめもコインのはずが…なんとスターがでたぞ!!

❸⬇３つめのブロックも普通ならコインなのに、またしてもスターの登場だぜ!!

スーパーマリオ３には、メチャクチャたくさんの秘密がかくされているけど、こいつはチョイと変わった技なのだっ!!　なんとコインが出てくるハズの、？ブロックからスターが出てくる!!　♬お〜星サ〜マきぃ〜らきら〜っ!!

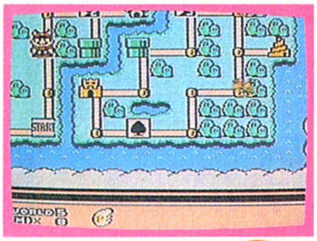


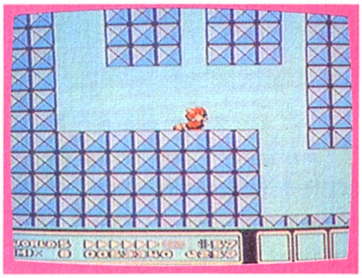
隠れアイテムで面クリア！

SOFT 1

スーパーマリオブラザーズ3

お得技　神奈川県・加藤厚

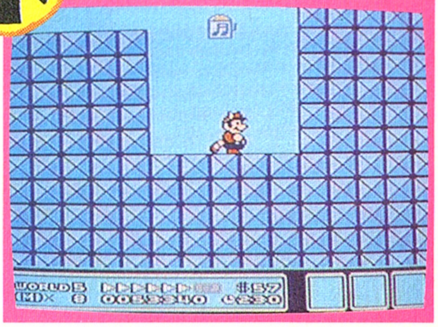




❶⬅用意するものはＰウイングだけ！　ＷＯＲＬＤ５−１にはいったら上に飛んでゆく!!

❷⬆はるか上空にある土管の中へ！　出て来たらしゃかんだままＡボタンを連射する

またまた隠れアイテムを見つけたよ！　いやもー次から次へと出てくるからいいかげんイヤになってたけど、コイツは特別!!　なんたってアイテムを取るだけでステージをクリアできちゃうんだもんね♡　この技さえあればＷＯＲＬＤ５−１はカンタンにクリア！　ただしＰウイングが無いと難しいよっ!!



❸⬆細い横穴を通り抜けたらそこに宝箱が！　中身を取るとこのステージはクリア！　マップ面に戻る！

ここはさびしい…　ろうごくのハシラ

神奈川県　れててちゃん



投稿人の心 必本編集部知らず。

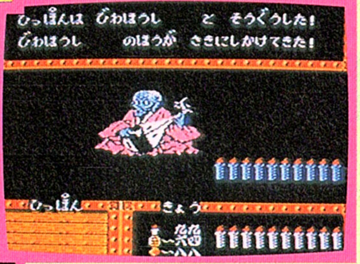
お得な防御力アップ!

源平討魔伝
お得技　広島県・スコッチの小畑

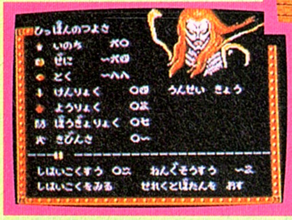
多人数プレイもいいけれど、1人プレイでもけっこーハマっちゃうのが『源平討魔伝』。でも、レベルあげって、ちょっとイライラ…。そんなとき試してほしいワザです。



❶⬇妖力のレベルを3にして、『びんごのくに』へGO!! 呪文の素がなかったら、"つづら"を取っておこう!!



❷➡びわほうしが出たら、すかさず『かめこうら』の呪文をとなえるのだ!! あとは、とにかくダメージを与えていけばいい。すると、突然びわほうしが逃げる場合がある。逃げなくても倒すまで戦おう。少々手強いぞっ!



❸⬅そのあと、自分のつよさを見てみよう。なぜか防御力が、戦闘前より上がってるっ!! 徳を使ってレベルアップするより、おトク。
みなさんもぜひ試してみましょう!!

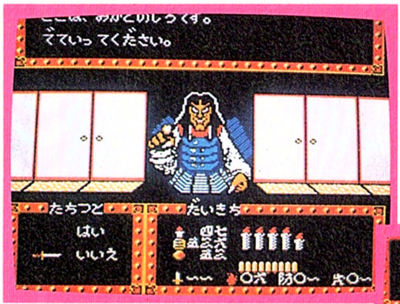
SOFT 1

雪ダルマ式"徳""銭"貯蓄法

源平討魔伝
お得技　岩手県・佐藤武宏

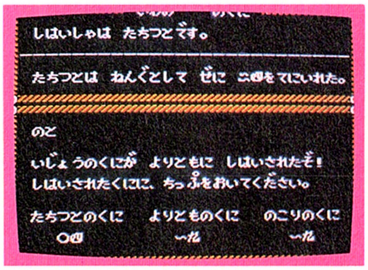
❶⬅ミカドの国のとなりを支配国とせよ! そしてミカドの国に入り、なるべく敵と戦わずに城へいくのだ。

SOFT 1



❷➡城主に帰れといわれても、3回「いいえ」を選ぶ。すると、ふりきった魔物の分の徳が、ソックリいただけるゾ!!





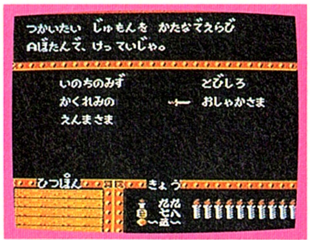
❸⬆出口は自分の支配国を選ぼう。出入りするたびに年貢が入り、銭もたまっていく。これを繰り返していけばオーケーだ!!

めざすは鎌倉、打倒頼朝! といきごんではみたものの、魔物はボコボコわいてくるし、鎌倉ははるかに遠い…。なかなか強くならなくて、脳がミソ煮になっているヒトはこの技を使おう! ラクラク徳と銭がたまっていくぞ!! ただし、ずーっと続けていると頼朝に全国支配されてしまうので、要注意!!

お願いしてレベルUP

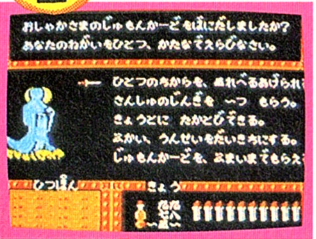
源平討魔伝
お得技　東京都・勝西潤

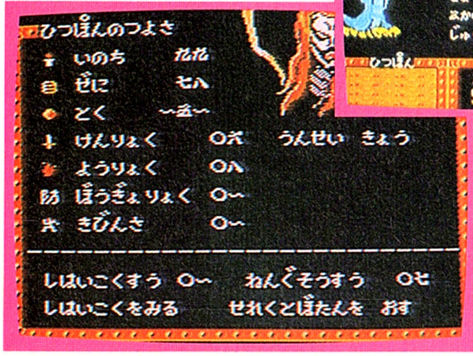
コンピュータゲームとボードゲームが合体!! つーことで期待して発売日に買いました。で、やってみると思ったとおりの出来!! 友だちを家によんでワイワイ言いながらプレイしてます。でも、レベルが低いのに、いきなり強い敵が出てくるとちょっち困ります。そんなときは、いつもこのワザを使って"つよさ"をあげるんです。



SOFT 1

❶⬆とにかく妖力のレベルを8にして『おしゃかさま』の呪文を使え!!



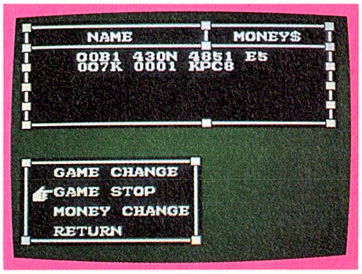


❷⬆ここはひとつ、いちばん上の願いをかなえてもらいましょう。あ〜めんっ!?
❸⬅なんと剣力が、5アップ!! まあ、これで強いヤツとも互角に戦えそうだね

めざせミリオンボーイ!!

ビバ・ラスベガス
パスワード技　奈良県・小河百合子

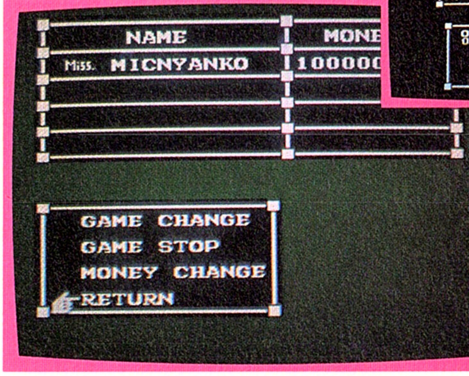
『ビバ・ラスベガス』のパスワードを解読してしまいました。この技ならイキナリお金持ちになれちゃうんです! 一番簡単な1000万ドルのパスワードを教えちゃう♡



❶⬆スタートするなり"GAME STOP"でパスワードをとる。ちなみにこれはスタート直後、1000ドルのもの







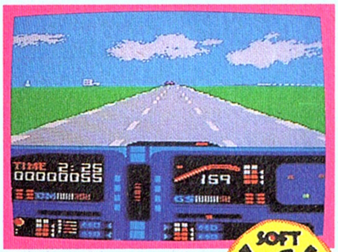
❷⬆うしろから数えて8文字分を"8000 0010"と打ち直してみる。さぁスタート!
❸⬅どうだい? 持ち金はなんと1000万ドル! これだけあればすぐにミリオンボーイの王座を手にできるよね!!

福井県
天才軍師

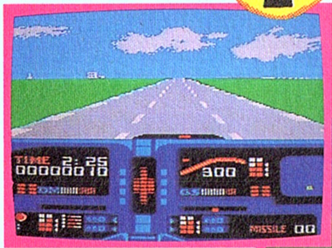


超カンタンエリア走破!!

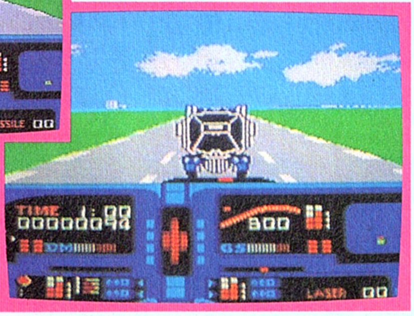
ナイトライダー
お得技　東京都・ぬまけん



❶⬆スタートしたらスピードを150km/h以上まで出す!



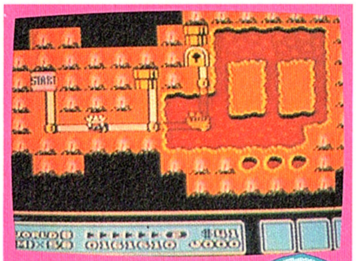
❷⬆スタートボタンでポーズ! ✚キーの左上とⒶⒷボタンを押したままセレクトを1回押す。準備OK!! ポーズを解除する
❸➡300km/hになれば成功! 巨大なボストラックが目の前に



やったよー! ボクもついに超おトクなウラ技を発見しちゃったんだぜ!! ナイト2000のレベルが低いと道路を走っててもエネルギー不足でゲームオーバーになることが多いよね? でもこの技を使えばスタートしてすぐに敵のボスキャラに会えるよ。あとはレーザーでやっつけるだけ。カンタンさ!

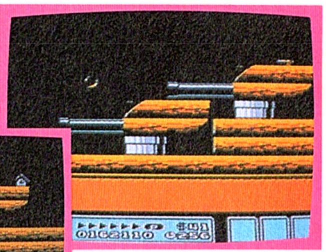
泳いで渡れば船クリア!!

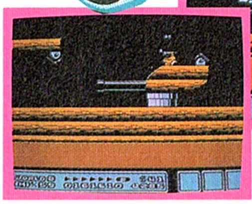
スーパーマリオブラザーズ3
お得技　埼玉県・鳴海恭男



いやあ「スーマリ3」の奥の深さには驚いちゃいます。まともに行ったらオソロシく難しい8面の船もこのワザで楽々クリアです!!

❶⬆ついに来たぞWORLD8! ここからが正念場だから、ひと つ深呼吸でもして船に乗ろう!!





❷➡スパナは飛んでくるし、火炎砲台はあるして船上は正に地獄!! てなわけで、静かな海の中へドボンと飛び込もう。あとはAボタン連射で船の下を進め!!

❸⬆バサロ泳法で見事にクリア! でもまだ子クッパがいるのだ……

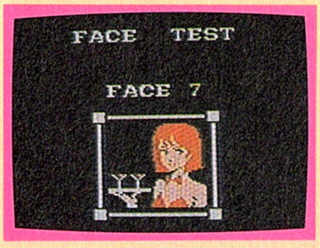
かくしコマンド2点紹介!

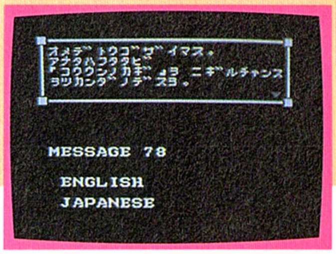
ビバ ラスベガス
コマンド技　北海道・不気味大福

ゲームセレクトの画面でかくしコマンドを5個も発見!! ⒷⒶⒶⒷⒶⒶⒷⒶⒶⒶⒷのボタン操作だ!



❶⬆左のコマンドを入力したらⒶⒷを同時に押す。
❷⬇両方押したままでスタートすればメッセージ画面

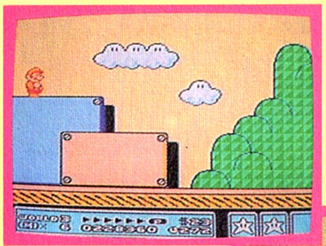




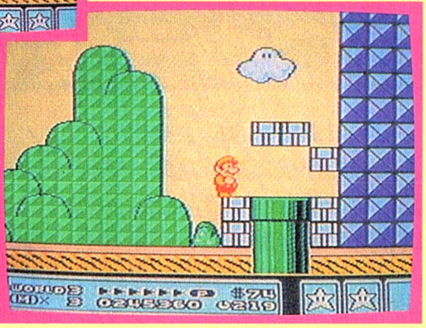
❸⬆Ⓐだけ押してゲームを選ぶと4つのチェックモードに。顔モードが楽しい!!

今号の おまぬけちゃん

スーパーマリオブラザーズ3
おまぬけ技　東京都・桑原茂一

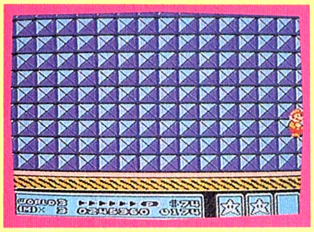


❶⬅ツッタカタ～ッ! とやってきましたマリオ君。ここはWORLD3－9、海と陸が半分半分のバランスよいステージだ!



❷➡BOM兵をよけながら陸の画面の左端まで走り進む! 土管のまわりの白ブロックを写真のように取りはずす。準備ができたら右のカベに加速ダッシュ!!

❸⬇なんとマリオがカベの中を歩いてる!? リセットかタイムアップしかない…



10月23日に徹夜してやっと手に入れた『スーマリ3』! 買ったその日からボクはウラ技さがしに目を血走らせたんだぜ。そんで見つけたのがコレ! やった、隠し部屋だっ…と思ったらただのバグ? ガチョン!

ハガキの大々募集

年末年始はなんだかスゴそーなソフトの出る時期だね? キミもサンタさんに新作ソフトをおねだりしてウラ技を見つけよう! ステキな技なら欲しいソフトをプレゼント!! 今年の冬はサンタクロースとBBCからのWプレゼントだ!



このハシラは、今号の大黒柱なりっ!!

三重県 ドラゴン喰エスト



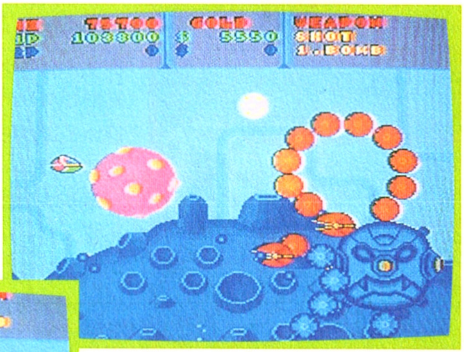
次はFNNのページですっ!!

PC Engine バグボーイクラブ

発見!! アッという間にボス退治



❶←まずは3面のボス"コパピーチ"。こいつのレーザー攻撃に泣かされた人も多いハズ。実は、ヘビーボムを使えばイチコロなのだ。コインをある程度、貯めたら、赤い風船に乗ってショップへ行く。ヘビーボムを買って、いざ出陣!! コパちゃんが出てくるまで、使わないよーに





❸↑4面"クラブンガー"にはスマートボムを使う。きっちり3発ぶちこめば、こっぱみじん

SOFT 3

ファンタジーゾーン

お得技 東京都・重松ちづ子

❷→ヤツが現れたら、イッキに勝負!! オパオパを右下に移動させて、ヘビーボム発射!!

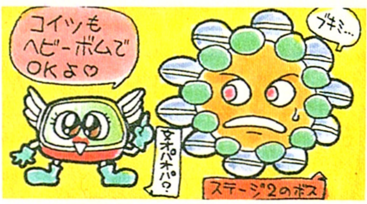


アーケード版も良かったけど、PC版もとっても画面がカラフル。思わず見とれちゃって、ゲームオーバーなんてこともよくあるの。でも、やるときはやる!ってのが私の信条。この前、やっとエンディングを見れたの。はっぴ〜ぃ♡途中のボスは強いけど、このワザを使えば女の子でも楽勝ってわけ。



❹→かわゆいとあなどってはいけない5面のボス"ポッポーズ"。まず、最前列の小ポッポを全滅させて中ポッポを残す。しばらく逃げてると…

❺←なんと、ポッポーズ軍団は弾を出さなくなる! 完全な無防備状態なので、楽に倒せるよーになるぞ。この際、罪悪感なんてムシしましょう



滝の奥に部屋がある!!

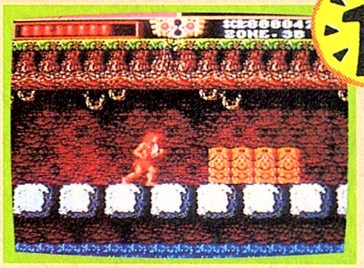
魔境伝説

お得技 神奈川県・小林克将



原始時代にタイムスリップしたよーな気分の「魔境伝説」。意外な場所にアイテム部屋を見つけたよ。

SOFT 1



❶↑3ーBの滝のトコロへ行こう。で、丸太に乗ったらしばらくガマンの子…。ホラ、部屋がある

❷←キーを取ると、滝の水がひいて、かくし部屋が現れるのだっ!! 中には涙もんのアイテムがいっぱい!! 今まで気づかないで、通りすぎてた人もこれで楽々クリア!!

PCウラ技も募集!

CDロムもいよいよ発売!またまたPCエンジンのソフトが充実してきちゃうんだねっ? クリスマス、お正月と"買いどき"がせまってきているんなら、ドーンとそろえてみちゃうってのもいいね。BBCでもこーやってPCエンジン専門のページを作って待ってるから、キミの発見したウラ技を送ってほしい! ファミコンとちがって載る確率も高いぞ!! とにかく今が『旬』のこのコーナーにおハガキをっ!



大阪府 理瞳瑠

新旧をまとめた人気順位の発表っ！

FNN



人気投票の発表も、いよいよ最終回っ!! 次回からは新しいFNN（ファミコンニュースネットワーク）が始まるっ!! これからのお笑いを期待しつつ、いままでのお笑いをじっくり楽しんでくれいっ!!

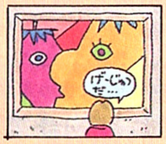
紙コンアトランダム

ダントツの人気を誇る紙コン！ あたりまえのよーに1位を確保。では、その力をご覧あれ！

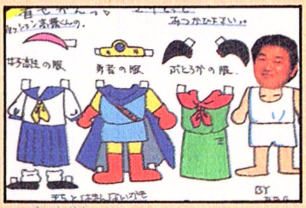
人気投票 第三次集計 1位



神奈川県・☆矢と★矢



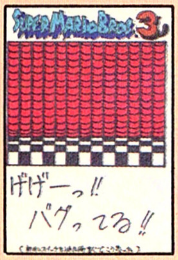
♨次回からは1ページになって、もっと面白くなるぞっ!! 今回はインパクトの強いやつを集めてみたぜっ!!



三重県・崇



東京都・船津歩



愛知県・OPA・OPA



兵庫県・はあくん



京都府・ヒラフマン2号

今月の高橋くん



東京都・ゆかりべまりこ

♨こいつぁ新しいっ!! アンディウォホール風でグーッ！

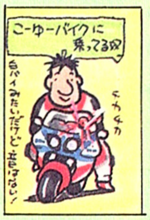


東京都・おばけの鬼太郎

いくらなんでもいないだろ!!

三国一、ドラパラを追い抜き、2位に輝いたっ!! みごとな逆転劇をしてくれたものだっ！

人気投票 第三次集計 2位

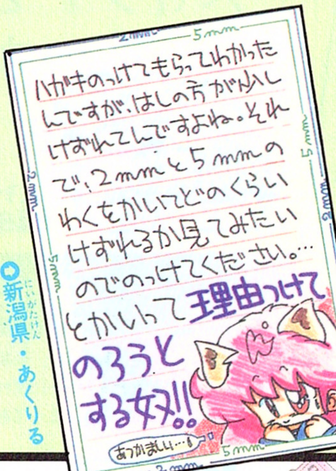


☆テストでわからない問題があるとタバコを吸い出す**神宮寺**なやつ!!

神奈川県・大門和彦日本一

☆やせほそった**でぶっ!!**

北海道・キートン長江



新潟県・あくりる



神奈川県・ミーハー石井

☆**バサロスタート**で常連を追いぬく新人。

群馬県・鈴木正明

☆抜き打ちで発売される**ドラクエIV（フォー）！**Vが先にでるとゆーウワサもある!!

愛知県・岡戸孝宏

☆**RPG**（ロールプレイングゲーム）のやり過ぎで、ケガをしたら病院じゃなくホテルや旅館へ行く奴！ 又、毒ヘビなどにかまれると、病院ではなく、教会や寺院に行く奴！

沖縄県・勇者びっく

☆見知らぬ奴と二人同時プレイをやって**友情**が芽生えたやつ！

大阪府・KAI

☆**質より量**で攻める投稿人っ!!

神奈川県・追跡180キロ

投稿、それは心のたからもの。

愛知県 渡辺隆行



ボツでもいい。いっしょうけんめい送ってほしい。

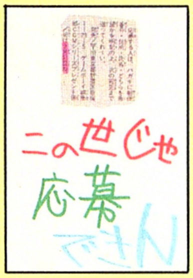
へんなもの発見伝

世の中は『へんなもの』であふれかえっている。君の目のまえにも、ホラ…



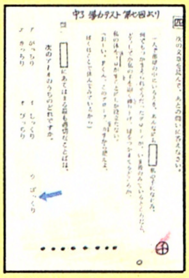
このコーナーで一番大切なこと。それは「インパクト」。ゴチャゴチャ書いてあるものより、シンプルで力強い作品のが笑える。『あら探し』のコーナーは笑えないハガキが多かったんだよね。けっこうシャレにならないものとかさ。

だから『へんなもの発見伝』では、「へんなもの」をどれだけ笑いにもっていけるか、そしてみんなで楽しめるかということが重要になる。今回のハガキの中では中村君のといしたぁ君のが理想的。ゆかりべさんのようにイラストが入っていればなおよろし。後はみんなのセンスと良識に期待しよう



神奈川県・中村康之

♨『西向く士』の月はひと月30日なんだよね。



北海道・万屋梅之助

♨先生。時節がら不適当な表現だと思います。



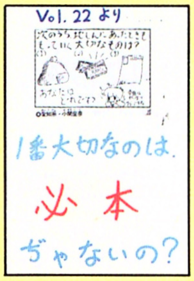
兵庫県・にんじんまうす

♨霊体みたいなオモチャがあるじゃん。あれだよ。



東京都・長澤禎吉7

♨よくいるじゃない。年不相応に老けたヤツって。そういうヤツのあだ名って絶対『オヤジ』になるんだよね。悲惨だよな。



茨城県・いしたぁ

♨違うぞ、いしたぁ。一番大切なのは『愛』だ。



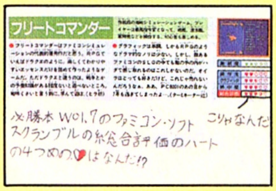
東京都・ゆかりべまりこ

♨絶妙なよいしょだなあ。お水のおネエさんみたい。



神奈川県・大門和彦日本一

♨絶対だな。本当にいねえな。なら命かけるか。



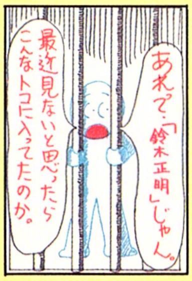
兵庫県・賢者の剣じゃ

♨横書きのネタってすごく少ないんだよね。けっこう狙いめだよ。

没収容所

『没収容所』は何でもアリのコーナー。みんなでギャグの地平へとつっ走るんだあ！





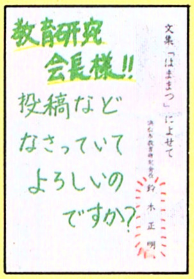
茨城県・ポエムリン

♨そうなんです。こんなトコにいたんです。



群馬県・鈴木正明

♨鈴木君。こんなコト言ってる場合じゃないって。

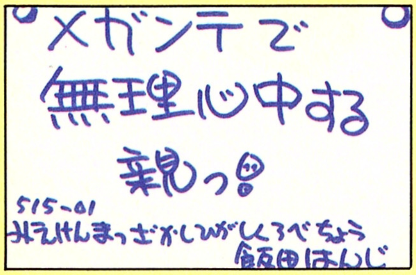


静岡県・サクセス

♨ほら、密告が入った。有名人は大変だよな。

三重県・飯田はんじ

♨しかし呪文は効かなかった。





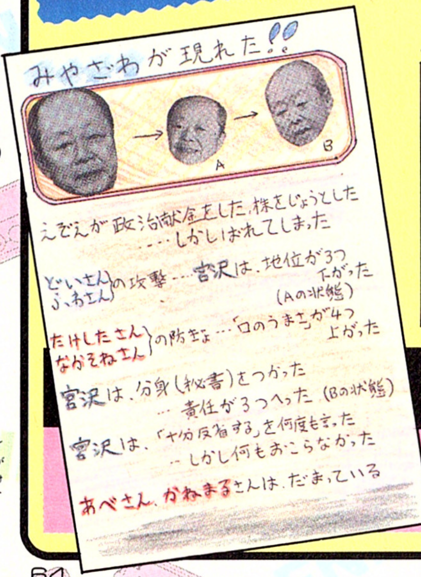
東京都・船津歩

♨こういう覚え方をバカにしてはいけない。元受験生は語る。



兵庫県・ヤマト神帝

♨ワッ「できるかな」みたいだな。色紙の切り貼りが見事だね。



滋賀県 アブラハムIII

静岡県 IZUMI

今号の終身刑

♨このネタ、超おもしろい。最高に気にいったんで収容所のコーナーに連れ去ってきてしまった。こういうことってあるよな。

所長のおことばです。
今回は鈴木正明のおかげでポエムリンとサクセスの二名が世間に出ることができた。両名は鈴木に感謝するように。

ヤマト神帝の作品は個人的に大変気にいった。これからはのっぽさんと名のりたまえ。
さて当所でも有能な者を募集しておる。投稿に期待する。

ドラクエパラダイス

ぬいぐるみのスライムも寒がる季節。貝の帽子をかぶせたい。素敵な手編のPRESENT♡



おまぬけモンスター

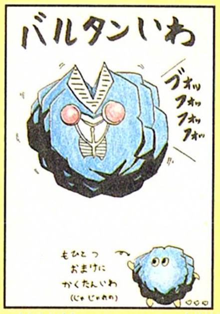
♨ベビーサンタさん、幸せの靴下用意しとくから、プレゼントおヨロで…!



⇧青森県・グールミントガム



⇧神奈川県・筆名前



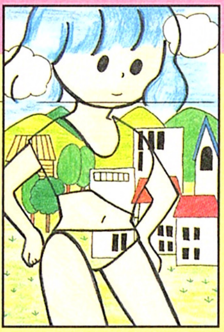
⇧青森県・スケルトン掛端

あぶない水着コンテスト

♨幻想的な竹田さんと現実的なあき子さんの対決だ!! ところでいつ結果発表するんでしょう!? 水着は…。



⇧新潟県・あき子



⇧愛知県・竹田和代

おまぬけ冒険記

♨火ィ吐くカエルたぁ凄えじゃん! オレなんてゲロしか吐け…おぉ~~~。

⇩福岡県・ラリホーCAT





⇧東京都・池田興信

あぶない水着おーえん団

♨あの娘のPNは「どらごんばらいっく」ごめんして…。

⇩東京都・大沢晃奈



うそも方言

人気が上がっただけではない! ネタを送ってくれる人が増えたのだっ!! こりゃメデタイ!





⇧福岡県・わちにんこ



⇧神奈川県・みょうこ

ハガキが増えて、わたしゃトッテモうれしいよぉ~っ!! みんなありがとなぁっ!! で、ひとつお願いがある。文字ネタはなかなか読みにくい。だから、できるだけ絵で表現して欲しいんだっ!! でっきるかな!? でっきるかな、さて、はて、フフ~ンッ!! と、無口なノッポさんも言ってる。ウソだけど。で、絵の描き方なんだけど、簡単なことさ! まずハガキに大ウソな方言を書く、残ったスペースにその方言にあった情景を絵にする。逆に絵を書き、その絵を方言でフォローしてくれてもいい! 前回や、今回の絵ネタを参考にして欲しいっ!! そーゆーことで、次回からのハガキ期待してるぞっ!

★ジュワッ!!
(訳)私はM78星雲から来たウルトラマンだ! みんながこうして必本を読んでいられるのも、私が日夜、平和のために戦っているからなのだっ!! では諸君! また会おうっ!!

神奈川県・かるなばる

★くろす天才! さすがはまっちゃん! やっぱりみそには感動しちゃう! それにしても、ごいんきょには、頭あがんないわよねー!
(訳)くろすアホッ!! サイテー、まっちゃん。みそ、ドツイたろか! なにが、ごいんきょやねん、トーフのかどに頭ぶつけて死んでまえ!

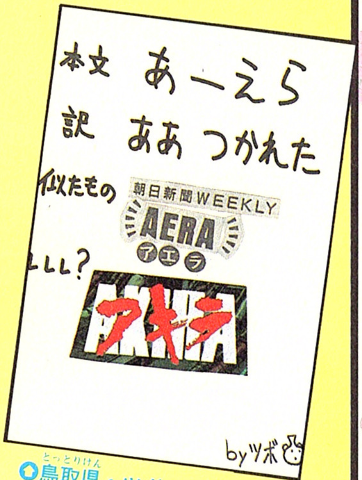
大阪府・くーたんの彼女

★どんぐり ごろごろ どんぐりこ 池っこさ はまって じゃ、てぇへんだ どじょっこがでてきて おー われだ ぼっちゃんいっしょに おー あそぶべ!
(訳)どんぐりころころどんぐりこお池にはまって さぁーたいへんどじょうがでてきて こんにちわぼっちゃんいっしょに あそびましょっ!

岩手県・まはらじゃ

★あたピ にゅっピーな ぶとう着をもってまピ! すっからピーく ステチでプリピーだけど、身長がありんこしかないあたピには マンモスだった。借金の800ゴールドちゃらピーにしてっ!!
(訳)あたし、新しい武道着を持ってます。すばらしくすてきで可愛いけど、身長が小さいあたしには大きかった。借金の800ゴールド帳消にしてっ!

茨城県・SABOTEN



⇧鳥取県・ツボ



盗作やめますか。それとも、投稿やめますか?

茨城県 いしたぁ



レッツビギン！ とにかく投稿始めよう！

神奈川県 いかづちのあっこ

三国一の大バグ野郎

意外と低かったこの順位。なぜっ？ この秘密は神のみぞ知るってわけざんす。



もうすぐ受験だというのに、ファミコンばっかりやっている人は、まさかいないよね、という先生の問いに、真っ先にボクの名まえが出てきました。そして それ以来ボクは要注意人物です。
茨城県・いしたぁ

けんかをしていて負けそうになると、すぐ逃げてしまうぼくの友人Sはみんなから『はぐれメタル』と呼ばれている。
広島県・がっぷりくん
♨倒したら「しあわせの○」がもらえるんじゃない!?

最近、カセットの裏に「このカセットは絶対にコピーできません』と書いてあるのを見るけど、今どきダビング機を持ってるやつはいないと思う。
東京都・ラピニアンX

今号より、載りすぎの方から税金を頂きます。常連の方などは特に課税対象になりやすいのでくれぐれも注意してください。（これで俺のハガキの載る確率が少しでも高くなる事をいのろう）
愛知県・10円

ばかやろー！ スーマリ３っ!! 何だよ、あのバカにしたよーな音楽はっ。おかげでワールド１で死んだよ！ あたしゃなみだが出てくるよ！（とかなんとか言ってほんとーはヘタなんだよ♡）
東京都・ゆきちゃん

今頃どうしているかな…３年前に友人に貸したアイスクライマー…
宮城県・ラピュタ

指令あらをさがせ！（注、現在「へんなもの発見伝」となってます）の常連のみなさあーんっ♡
本がもったいないとか思わないのォ!?『紙コン』の奴らもだよっ！）
岡山県・竜夢るみす

日本シリーズの第２戦、ＴＢＳが流した出塁状況は、もしかしてワースタの「パクリ」では…？
埼玉県・龍王丸
♨気のせい、気のせいですよ。

カエルマリオにタヌキマリオ？ いよっ任天堂さん、センス悪いねー。なんちゃって!!
宮崎県・べけんりっぷ

ケイ・アミューズメントリースさん。甲子園、学校名や選手名つけるの大変ですねー。いつ発売するんですか？
静岡県・きゃあち岩野

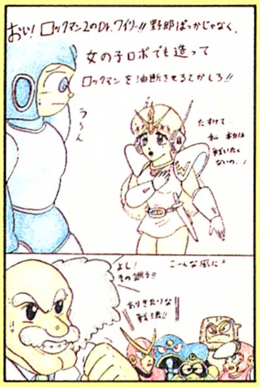
やい！ スクウェアかバンダイに告ぐ。ただちにＦＦⅡ、ファミコンジャンプ、どちらかの発売を１月にしろ！ でないと…。二つとも買えないんだよォ！ おねがいだよォ。
住所書けよなぁ・無名戦士



⬆愛知県・生田佐智子



⬆大阪府・大石祥生

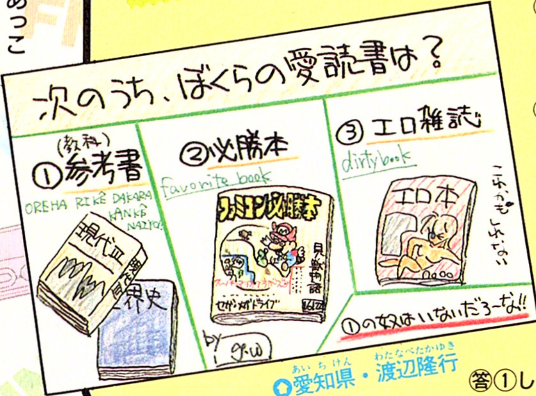


⬆青森県・スケルトン掛端

ナゾラー問答

そもさんっ！ せっぱ。ナゾラー問答を極めれば、一休さんにも勝てるぜっ！





⬆愛知県・渡辺隆行

問よっぱらいが言うのは？
答①ウィー②ン少年③がっしょうだん
新潟県・ポテト君

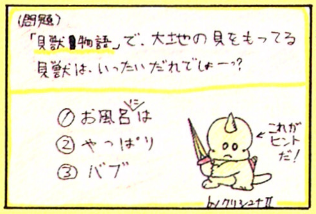
問宝箱を調べる呪文は？
答①ラミパス②インパス③ルルルルル
宮城県・ネリーマーク
♨宮城の子がどうして練馬区なんてＰＮ使うの？

問注意深いことをなんというでせう？
答①しんちょう②57メートル③体重550トン
東京都・グレーターレーモン
♨ふっるー。まだ若いのになぜ？

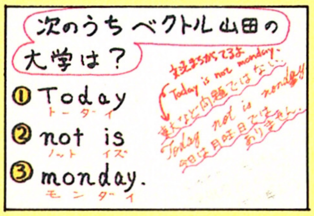
問ティッシュペーパーの名は？
答①いっせい②ふうび ③ネピア
京都府・ピラフマン

問次のうち男を意味するのは？
答①三国一の②大バグ③野郎
東京都・りんだ

問鼻が長く牙が大きい動物は？
答①ぶっと②ばす③ぞう
神奈川県・ミーハー石井
♨コアラ、コアラ。どっかーん



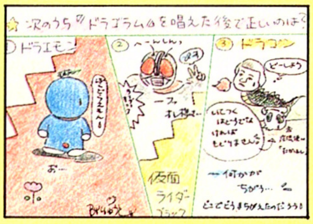
⬅福岡県・クリシュナII



⬅大阪府・マーくん



⬅東京都・Drシルヴァマン



⬅神奈川県・龍斗



H（エッチ）ソフト制作会議

一部の人には人気あったのに！ けっこう、女の子の投稿が多かったんだぜ!! じゃあな！





◯宮城県・ねりー・まーく



◯大阪府・理瞳瑠

〈企画書部門〉

◯学校中の女生徒を繰り、集団でひとりの男子生徒を襲い、着ているものをぜ〜〜〜〜んぶはいでしまうという、恐ろしい、おっそろしいシミュレーションゲーム！

オールヌードにさせておいたり、ビキニやミニスカートなどを着せちゃったりすることもできる。（あたし、男のセーラー服姿っての見てみたいんだっ！ 女の子のH度って男の子を上回るときがあるんだからねっ♡）

茨城県・SABOTEN

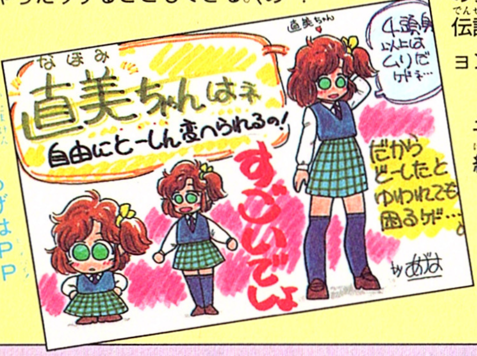
♨……。変わったご趣味だこと…。

◯題して「必殺ナンパ人!!」

先輩たちにそそのかされ町町中の女の子に手を出す伝説のシミュレーションゲーム。

いろいろな女の子にアタックして経験値を上げろ！ ただし、あまり女の子にしつこくすると、嫌われるばかりか、警察にナンパされちゃってゲームオーバーだっ!!

神奈川県・じゃうま



◯埼玉県・あげはPP

〈ストーリー部門〉

◯キミは商人！ ある日、大魔王がキミの宝である「黄金の水着」を奪い、絶世の美女「レイナ」に着せてしまった。さぁ、大魔王を倒しレイナの着ている水着を取り返せ！ 取り返すときが見もの。

お好みにより、「ゲリチャン」、「リメル」、「ぺんぎんろと」、「フデナマエ」と、モードのセレクトが出来ます。

兵庫県・リーた

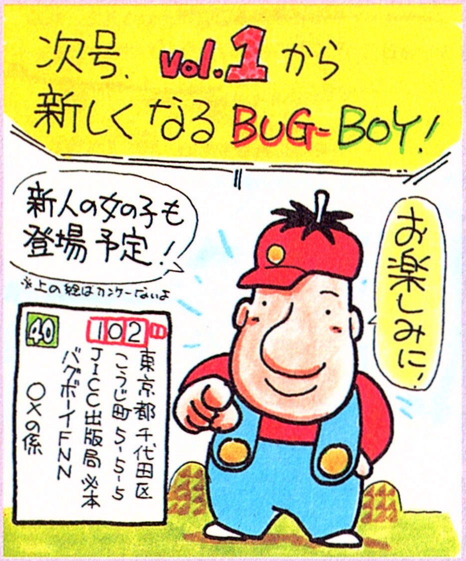
♨返してもらうんじゃなくて、取り返しちゃうってのが強引でいーねー！ しかし、スナオに返してくれねーだろーな！ 半殺しにされちゃうんじゃないかい？

〈キャラクター部門〉

♨カワイイきゃいいのさっ!!

FC誌界のサンタクロースっ!! 次号の発売は12月16日！

結果！



1	紙コンアトランダム	堂々第1位！ その差歴然!! 2位以下を寄せつけない!! 各コーナーの代表者として、今後もヨロシク！
2	いくらなんでもいないだろ	おーし、これで1ページネタに拡張できるかもしれないぞ!! みんなのハガキしだいだっ!! つーことだ。
3	へんなもの発見伝	新コーナーがベスト3に入ってオイラはうれしい!! へんなもの見っけたら、ビシバシ送ってチョンマゲ!!
4	没収容所	思ったより上位なんで驚き！ ここに直接送られて来たハガキは、できるだけ優先するぜっ！ おヨロで！
5	ドラクエパラダイス	前半好調だったドラクエパラダイスだったが、いつのまにやら5位まで転落！ いきなりザラキかなっ!?
6	うそも方言	とにかくハガキの量が増えてうれしいっ!! 次号から新たなネタふりを期待しつつ、総合の6位だっ!!
7	三国一の大バグ野郎	うおーっ！ なんでこんなに下位なのさぁ!? まあ、こーなったら他のコーナーに合併するっきゃねェーな！
8	ナゾラー問答	ブービー賞のナゾラー。やはりネタづくりがムズカシイのだろうか!? 次回の結果を待っていてくれっ!!
9	Hソフト製作会議	ま、予想通りの結果だね！ もう終りだけど、ハガキが集まればタイトル変えて再登場する可能性も…!?

好評連載

SLG入門講座 最新ゲーム実戦編

ＳＬＧという分野は、パッとハデに流行してるわけじゃないけど、確実にそのファンは増えている。特にエンジンのネクタリスはＳＬＧのルールをいろいろと使っている、中級者向けのゲームとなってるからね。しかし、まだまだＳＬＧの楽しさを知らない人は多いみたい。そんな人にオススメなのがKOKだ。



キングオブキングス

ナムコ	カセット
12月9日発売	¥5900

このＳＬＧ、基本はウォーＳＬＧなんだけど、ユニットは戦車などのメカじゃなくて、エルフやドラゴンなどの生身の肉体を使っているんだ。それに、ファンタジーらしく魔法が使えたり、レベルアップによるクラチェン等があるってのが新しいね。

ゲームのタイプと目的…そして攻略ポイント

このようなジャンルのゲームを扱うのは初めてなので、とりあえずタイプとかジャンルとか、目的とかを徹底的に分析してみることにしましょ。まずはタイプからね。

このＳＬＧはいわゆるＷＳＬＧだろう。魔法は特殊な武器と考えればいいわけだし、ＺＯＣはあるし、経験値もあるし、ただ、それじゃファンタジーの世界が味わえないのでつまらない。とりあえず、ゲームの進行具合がつかめたらＷＳＬＧというよりもファンタジーＳＬＧの雰囲気を味わいながらプレイするようにしよう。

最終目的となるのは、敵の王様、もしくはルシファーだ。そして、ここが重要なんだけど、敵の親玉を倒さない限り勝ったとは言えないということなんだ。つまり、今までのＷＳＬＧでは首都を占領するか敵部隊を全滅させればよかったんだけど、このＳＬＧではその手はない、ということになる。しかも、相手が強いもんだから、八方から攻撃しても倒せない、ということが起きる。すると敵のレベルだけがドンドン上がっていって手が付けられなくなってしまうのだ。多人数でプレイしてる場合、ある城を攻めきれずにモタモタしてると他の国が進攻してきてやられちまうってな場合も考えられるわけだね。

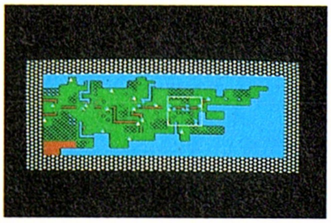
そして、ユニットが極端な性格をしている点も忘れてはならない。つまり、むやみやたらと近場のユニットで戦わせるのではなく、このユニットにはあのユニットを向けようと考えなければならないんだ。あらゆるユニットには天敵がいる、というように考えればいいだろう。

ま、全体的なポイントと言ったらこんなところかな。とにかく、ユニットの天敵と、カモれるユニットは何かをちゃんと覚えることが重要なＳＬＧとなっているのだ。さあ、それではこのＳＬＧの、ポイントとなる要素について１つ１つ考えてみようじゃないか。なにしろ、このＳＬＧにはいままでのファミコンＳＬＧにはない、新しいシステムをいろいろ採用してるからね。このあたりをしっかりと確認しておかないと、とっても便利な機能があるのに使ってないとか、知らないうちに、なんでか知らないけどやられた、なんてことになりかねないわけだからね。



NO.	MAP NAME	LAND
1	キープ ノースコースト	2
2	トリプル	3
3	スモール パッケージ	4
4	ミズ ウミ ノ ショウコク	4
5	ロード ブリティッシュ	4
6	ソード アンド ソーサラー	4
7	モスクワ カンゼン シホウイ	4
8	トウキョウ 2001	4

▲４国あるマップでは最高４人までプレイできるようになっている。１人でも、他の国はコンピューターが相手をしてくれるぞ



▲マルチプレイでは、とりあえずマップを見てから決めた方がいいだろう。ルシファーでは固定だけどね



▲通常の画面では、全体の状況が把握しにくい。そこでスモールマップを多用することになる

ポイント１ 同盟、生産の調整ができる

まずは同盟関係について。この同盟をするには最低３国が必要となるのはわかるよね。この同盟に関しては、非常にいろいろな組合わせをする事ができるので楽しいぞ。まず、うまい人は１国、その他は同盟を結んで対決するとか。それから、裏切りをしたり、話合いによる同盟をゲーム進攻途中でできるとかね。これらの事はソフトでそうこうなるもんじゃなく、プレイ中の、仲間との折衝になるわけだから、４人でプレイした場合の、同盟、裏切りをタイミングよくやることが１つのポイントとなるだろう。

そして、生産力の調整。これは、町を占領したときの、１ターンの収入を決められるということなんだね。これをうまく使えば、ＳＬＧのうまい人と初心者の間に、ハンディキャップをつけられるようになる。こうすれば誰でもバランスよくゲームを進めることができるよね。

この同盟と生産力をバランスよく配分すれば、どんな人とでもプレイすることができるってわけだ。多人数でプレイする事をちゃんと考えてくれてるところはさすがナムコって感じだね。これらのことはゲームの最初でも、途中でも変更できるようになっている。

この事を利用すれば、城を３つ取るごとに生産力を10減らすなんてこともできるわけだね。



▲"ブルー"の文字の上の星印がその国の難易度を示しているんだ。難しい国では同盟を組むとか生産を上げるとかしよう

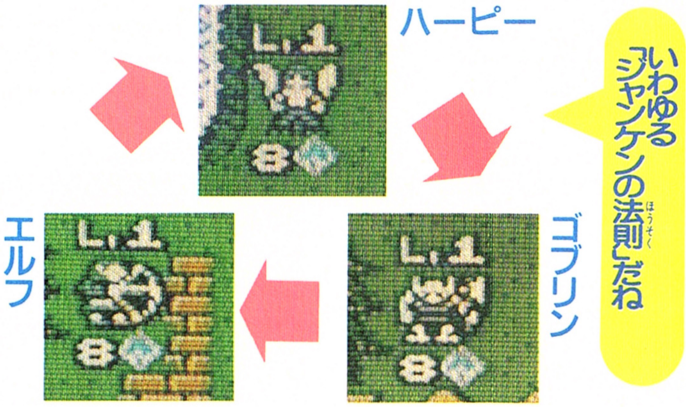


▲最初に持っている町の数が多ければ多いほど、初期戦闘がラクになる。ただし、その他の町が遠いと伸びない国になるけどね

ポイント２ キャラクターの性格がはっきりしている！

これは前にもいってるけど、とっても重要な事なのでもう一度詳しく説明しよう。

普通のWSLGでも、例えば戦車は爆撃機に弱い、なんていうように、ユニットごとに得意とする敵と、やられる一方の敵とにわけることができるんだけど、このSLGではそれをもっと極端にしたって感じになっているんだ。このことをよくあらわしているのが、ゴブリン、ハーピー、エルフの力関係だろう。ゴブリンはエルフに強いけど、ハーピーに狙われたらほとんどおしまい、というように、まるでジャンケンのように強い敵、弱い敵がはっきりとしてるんだよね。この他にも、モンスターには強いけど、人間型の敵にはからっきし弱いとか、天敵、カモがはっきりしているわけだ。このデータについては、次回あたりで詳しくやりたいと思うけど、これを忘れて惰性でプレイなんてしてるとあっという間にユニットは全滅させられてしまう。この強い性格付けは、一長一短あるところなんだけど、ここではわかりやすいということでよしとしちゃいましょ。



ポイント３ 魔法の使い方を考える

人間族の、モンク（僧侶系）、ソーサラー（魔術師系）については、魔法を使うことができる。しかし、その種類は少なく、回りの部隊に食料補給ができるユンク、ゴーレムを作り出すレーム、自分の回りの敵すべてを攻撃するバル、スケルトンを作り出すネクロ、以上の４種類しかないのだ。

この中で絶対に必要なのがユンクとバルだろう。このSLGでは燃料のかわりに食料を持っていて、なくなると動けなくなってしまうんだ。特に中盤以降では、いちいち町へ移動させて補給させるのが非常にロスになることもある。そんな場合、最前線のちょっと後ろにモンクを配備しておいて、たまにユンクをかけてやればいいわけだ。

そして、バルだけど、これはソーサラーがクラチェンしてウイザードになってくれれば、ほとんど最強の武器となるんだ。だからソーサラーは大事に育てなくてはならない。その他のモンスターを作る魔法だけどこれは序盤でしか使わない。タダでそこそこの部隊が作れるのは魅力だけど、それだけ部隊数をくってしまう。後半になれば、それよりももっと強いユニットを作りたいと思うようになる。そんなとき最大部隊数だったりすると困るわけだ。

モンク、ソーサラーは、最初は非常に弱いので、大切に育ててやらないとスグに死んじゃうんだよね。



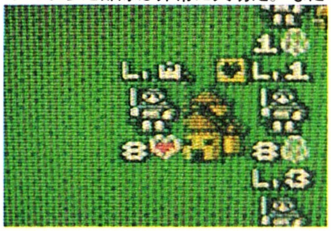
▲メイジにクラチェンすれば、バルの威力が数段上がっていることに気づくだろう。くれぐれも全滅させないようにね



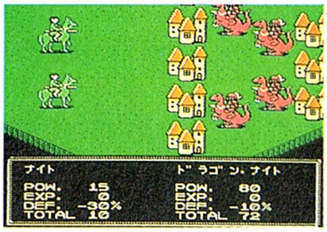
▲ネクロやレームの威力もクラチェンごとに強力になっていく。ただし、作った直後は町に行って補給しないとね

ポイント４ 経験値が重要だったりする

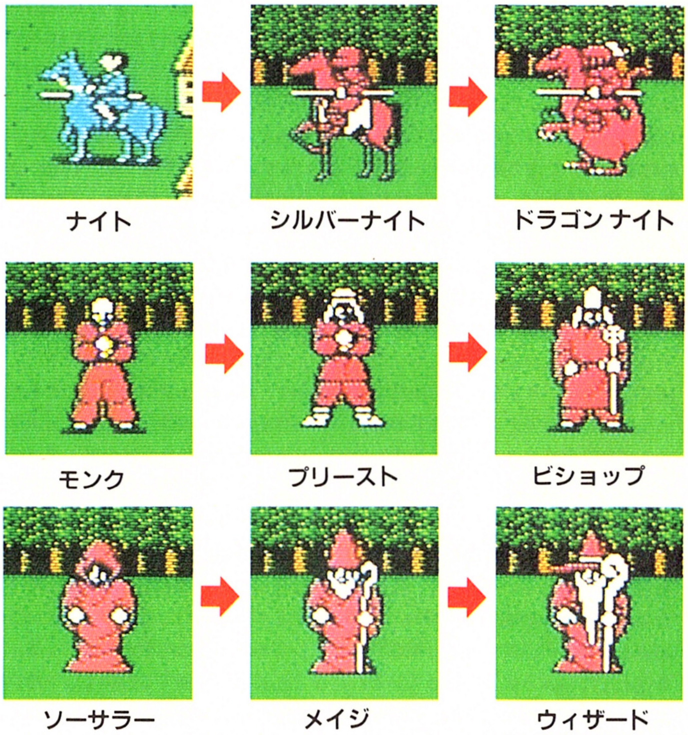
このゲームを特徴づける要因に、このレベル設定があるね。各ユニットは、レベル１～８、クラウンレベルの９段階にわかれていて、レベルが上がれば上がるほど戦闘が有利になるというわけだ。そしてこの中で、人間族のナイト、モンク、ソーサラーだけは、レベル９を越えるとクラスチェンジ（クラチェン）をするようになっている。クラチェンすれば姿も変わるし、戦闘能力も魔法の力も上がることになるぞ。このようにクラチェンしたり、経験値の上がった部隊は非常に大切だ。なにしろ買うことができないんだからね。だから、レベル１のユニットなどは、１回戦闘をして傷ついたら、すぐに町へいって補給をして、また戦闘するというような、ヒットアンドアウェイ戦法を取らなければならない。そうでもしないとレベルが上がる前に全滅させられちゃうからね。また、レベルアップのためにオトリ部隊をつくって進攻させていく、という考え方もここでは重要になってくる。とにかく、ユニットを全滅させてはならない、という事だけよく覚えておくようにしよう。



▲このファイターのクラウンレベルを作っておかないと、最後のキング攻めで手間取ることになってしまう



▲このゲームの経験値というのは、他のSLGの熟練度、というよりも、RPGのレベルと考えたほうがいいだろう

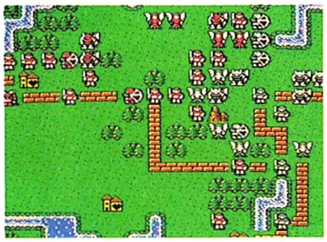


ポイント5 ZOCと戦闘範囲

支配地域(ZOC)

このSLGにはZOCという考え方が採用されている。ZOCについては今まで何度か紹介してきてるからわかっていると仮定して話を進めるよ。

ZOCの範囲は上下左右の4コマ分だ。ここに敵のユニットが入ると移動できなくなる。抜け出すためには次のターンまで待たなければならないのだ。このZOCをうまく使えば、前線を広範囲に張っていくことができる。ユニットでカベを作る場合、1コマ飛ばしで十分役にたつわけだ。これってけっこう重要なことで、特に広いマップなどでよく使う手になる。広いマップでプレイすればわかるけど、32部隊なんてスグにうまっちゃうんだよ。少ない部隊を有効に使用するためにも、このZOCの使い方を工夫してもらいたい。



▲前線のカベを作るときにはこのZOCを利用しなければうまくいかない。コンピュータを相手にしてるならいいんだけど…



▲ハーピーの隊列がZOCを使ったカベだ。こうすれば画面左へ一気には進めない

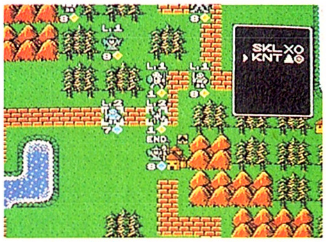


▲ZOCの関係で、カーソルの所にいけるスペード軍はゴブリンかエルフしかいない

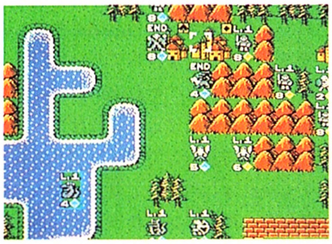
戦闘範囲

敵と戦闘できる範囲は、ユニットの上下左右とナナメ、つまり8方向ということになる。地形によって戦闘結果は変わるけど、方向によって変わることはないようだ。この戦闘範囲とZOCを混同しないように注意しようね。

さて、この戦闘範囲とZOCをうまく組み合わせていくことが戦闘で必要となってくる。例えば、ZOCのおかげで、倒したい敵まで移動できない場合でも、カベとなるZOCに味方部隊がいれば、とりあえずその部隊を目標の敵へ向かわせることができる。このようないりくんだZOCと戦闘範囲を確認して、各ユニットの戦闘の順番を考えていかないと、敵を全滅しそこねるなんてことになりかねない。戦闘の効率をよく考えて行動しよう。



▲この○×表示は、フルの状態の場合を仮定して表示してあるので、たとえ敵の生き残りが1体でも不利といわれてしまうのだ



▲カーソルの所にいた敵を倒したので、下にいるハーピーで埋めさせる。町を攻撃するときは埋め部隊を確保せねばならない



▲カーソルのところにゴブリンを移動させてもフクロダタキにあうだけ。戦闘可能範囲が広いので天敵に攻撃されないように!

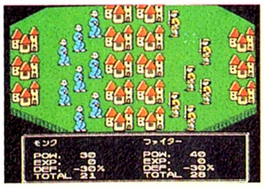
ポイント6 戦闘と地形

このSLGでの戦闘の要素は、POW(基本的攻撃力)、EXP(経験値)DEF(地形防御率)となっている。これらの要因の総合で戦闘結果を判断するんだ。最初の基本的攻撃力ってのは、この敵に対してどれだけの攻撃力があるのかっていうのを数値で表したものなんだ。この力関係はあらかじめ決まっているので、ニガテな敵は最後までニガテということになる。そして経験値。クラウンレベルになれば40まで上がる。ここまでくれば結構なものになるけど、所詮ニガテな敵のレベル1と同程度にしか戦えないぐらいの数値でしかない。そして、地形防御率というのが地形効果といわれるものだ。ここで表示されるのは敵の防御率なので間違えないように。つまり、基本的な攻撃力に経験値をたす。その値から、敵のいる地形の防御率を引いた値を、総合攻撃力としているわけだ。この地形効果はなかなか強くて、30%、50%の値を平気で引いていって、敵の戦力を落としてしまうようになっている。だから、極端な例としては、町の中にいるエルフと、道路にいるゴブリンとでは均衡まではいかないにしても、その攻撃力を近づけることはできる。それぐらいの威力があるわけだ。だから、決して道路なんかでは戦ってはいけないことになる。しかし、戦闘ではけっこうランダムの要素も大きく関係してるので、いちがいに悪いとはいえないけどね。戦闘の手助けになる敵との総合攻撃力のマークだけど、これは現在何人いるか、まで比較してないのであまりアテにはできないぞ。

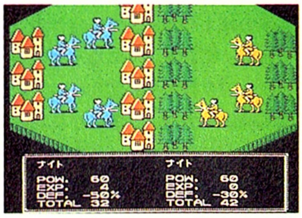
地形にもいろいろあって有利になる地形から、敵がいきなり襲ってくるとんでもない地形までさまざまだ。この中で、町などは最前線基地にするのが一番だろう。攻撃されても、全滅さえしなければ補給されるので、スグにレベルがアップする。自信があるならレベルアップのためにこぜりあいしてもいいかもね。そして、注意しなければならないのが毒の沼、毒の砂漠だろう。ここではたまにコカトライスというトンでもなく強力な敵が襲ってくる。まともに戦って勝てるあいてじゃないが、倒せば4倍の経験値だからね。がんばってみるのもいいでしょ。



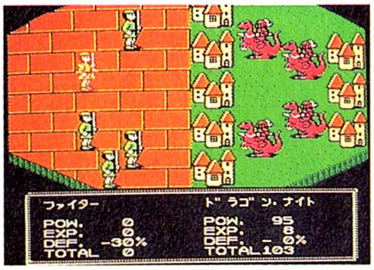
▶この場合、カーソル上にいるダイヤのハーピーを、スペードのハーピーで囲んでしまえば、ハーピーは動けなくなってしまう。つまり、その左にいるファイターで町を占領することができなくなるわけだ。敵の城に近いけどそれだけ取った後の効果は大きいぞ!



◀ファイターの方が強いけど、どっちもどっちだね



▲ナイトは広いところで戦っている方が防御力がある。町の中はせまいっ



▲このように、最初からパワーがゼロなんていう敵もいるわけだ。こりゃ相手にしちゃいけないってことだね。攻撃されたならしかたないけど、こっちから、こんな全滅しに行くような戦いを仕掛けるようなマネだけはしないように



▲飛行部隊には地形効果なんてまーったく関係ない

シミュレーション天国（パラダイス）

SIMULATION PARADISE

タイレル辻の考えるピント

やんない人は、「絶対やんない」と言い切られてしまいそうなカワイソウなシミュレーションゲームの問題点について、タイレル辻は今、考えている。

SLGのイメージは？

今回はちょっと趣向を変えて、各界の人に、SLGに対するイメージや問題点を聞いてみました。

めんどくさそう、数字的なニオイがする、RPG的なキャラへの感情移入ができない、画面の変化が少ない、卓球のような暗いイメージがある、疫病や台風などの突発的なダメージがゆるせない。以上、特に名を秘す女性漫画家さんの意見でした。

うーむ、確かにSLGはめんどくさい。だけど、このめんどくささが楽しいんだけどね。次は、

「SLGってヒマつぶしにならないんだよね、逆の意味で。だって1つのマップを終えるのに最低2時間はかかるでしょ。途中でセーブしても、細かい戦況は忘れちゃうし、逆にあそこはこうすればいいんだって、いつも考えちゃうじゃんかさ。RPGやシューティングのようにいつでも中断できるってわけじゃないのがツライよね」という某男性漫画家さんの意見でした。確かにハマりすぎてしまう危険性はあるわけだ。特に漫画家なんて職業の場合は致命的なんでしょうな。

「まずユニットの種類が多すぎて性能を覚えてらんないでしょ。端的に言ってしまえば、くらいながいかったるい、という事だと思うんだ。だけど、シンプルでバックグランドがしっかりしてればおもしろくなるんじゃないですかあ。よくわかんないけど」これはウチの事務所の『銀河英雄伝説』専門家（ゲームじゃなくて本編ね）あいはら☆とおこさんのご意見です。ちなみに大妻女子大出です。さあ、次は某ゲームプログラマーの方に聞いてみましょう。

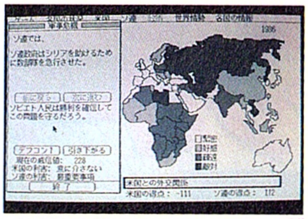
「ようするに1回の戦闘が長すぎると思うんですよ。パソコンならマウスで簡単に操作できるけど、ファミコンのは操作性が非常に悪い。長くプレイするものなんだから、そういったところに神経を使うべきだと思うんですがね」なーるほどね〜。確かに操作性が悪いと、それだけでやりたくなくなっちゃうもんなあ。あと、その他の意見として、対コンピュータではむなしい、ヘックスはやはり6角形だ、将棋の盤のようなのはヘックスではない／　ソフトの値段が軒並高い、等々のご意見をちょうだいしました。確かに、今までのファミコンSLGは底が浅いのですぐあきてしまうようです。しかし、パソコンの大戦略にハマった人はそんな事は感じてないはずです。もしかしたら、最初のSLGがファミコンっていうのは不幸なことなんじゃ…　（つづく）



パソコンゲームおすすめ情報

バランスオブパワー98版　◉アスキー　￥12800

前回シュワルツシルトをやるとか言ったけど発売が伸びたんでBOPにしました。まず、このSLGは楽しくありません。ストレスがおおいにたまることで有名なSLGなんです。それでもなおプレイしたい衝動にかられるのは、アメリカ大統領、ソ連書記長の苦悩がわかるからなんです。つまり、大統領なんてのは、誇りと、世界の頂点の男である、という錯覚にも似た自信と見栄と使命感に燃えなければやってられないって事なんですよ。大統領の仕事といえば、このゲームに関する限り、政策を考えて、それを実行することにあるのです。各国政府に圧力をかけたり、軍を派兵したり、ゲリラを支援したり、反政府勢力に武器を供給したり、ソ連の政策に抗議をしたりと、さまざまな政策を、敵国を意識しつつ設定することができるんだ。だけど、ただ一方的に優位に立ってはいけない。片方の力が強くなりすぎると核の抑止力がなくなり、核戦争へと突入することになるからね。ではどうすればいいSLGなのか？それは軍事力のバランスをとりつつ、国の世界的な威信を上げる事なのです。だから、ストレスがたまるんですね。このSLGの意味は大人にならないとわからないだろうなあ…。



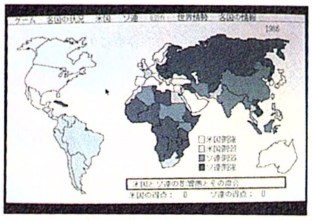
▲相手国の政策にイチャモンつけると、お互いにヤバイ状態となる。このあとすぐに核…

⊙SLG専門用語集

【地形効果】

SLGの雰囲気を盛り上げる

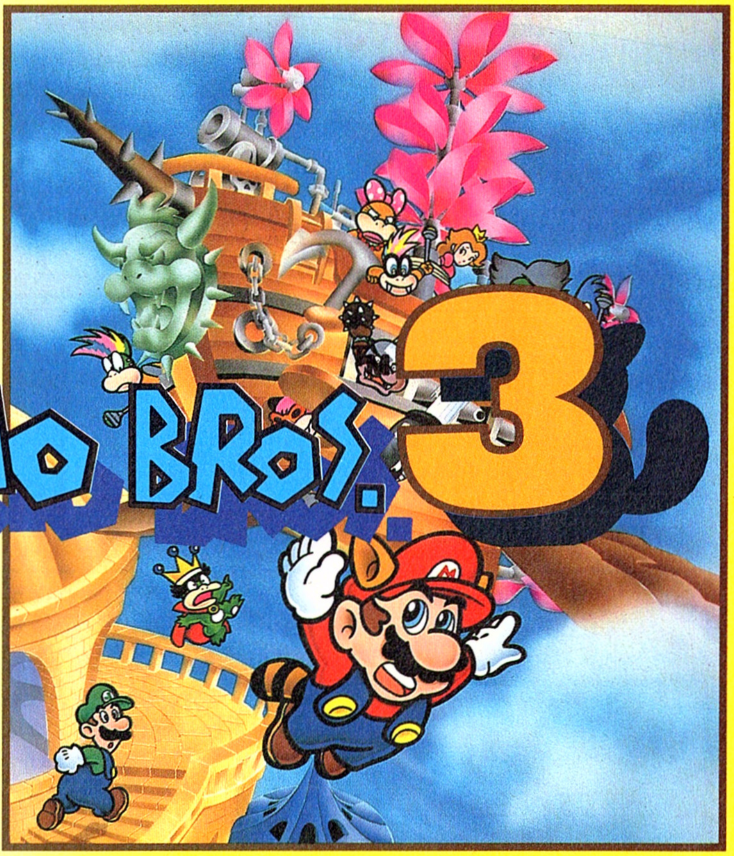
地形効果とは、その字の通り、自軍の部隊に、地形による影響がどれだけ及ぶか？　ということをあらわしたモノです。一般的に山、川、草原、道路、海、都市、森、丘などの種類があるようだね。地形効果で重要なのは、その防衛力だろう。防衛力の高いところにいれば攻撃は有利になる。逆に防衛力のない道路などでは攻撃をモロに食らってしまうので不利だ。それから移動に関しての制限がある。道路ならスイスイだけど、山は越せない車輛、なんてね。どちらの要因も戦略上、とても大切なことなんだ。この地形効果を使って前線を張る方がいいわけだからね。あと、谷とか断崖絶壁などもある。これらはそのSLGの部隊によって変わるもんだ。この地形効果が及ばないのが飛行ユニット。しかし、中には天候によって飛行不可能になるとか、ダメージをくらうとか、雲を隠れミノにして防衛力を高めるといった設定のものもあるようだ。この地形効果はSLGによってその性格がガラッと変わったりするので、ルールブックをよく読むようにしよう。



▲BOPの場合、地理効果という似た設定がある。基本は地形効果と同じ考え方だぞっ！


FF
FAMICOM FAMILY
任天堂 ファミリー コンピュータ
REAL ACTION!
跳とぶ!
撲うつ!
蹴ける!
投なげる!
拳法ゲームはここに極まった!
十字キーとわずか2個のボタンから次々と繰り出される、
14種類もの技! 実在する数々の拳法を再現!
アクションのみを徹底的に追い求めた
スーパーリアルアクションゲーム!!
その技の多さは他を圧倒し、そのリアルさは、
すべてのゲームを越えた!!
ファイティングロード
Fighting Road
東映動画より12月13日発売
希望小売価格6,200円 2メガROM使用
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区5-17-11 白鳳ビル ©東映動画 ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

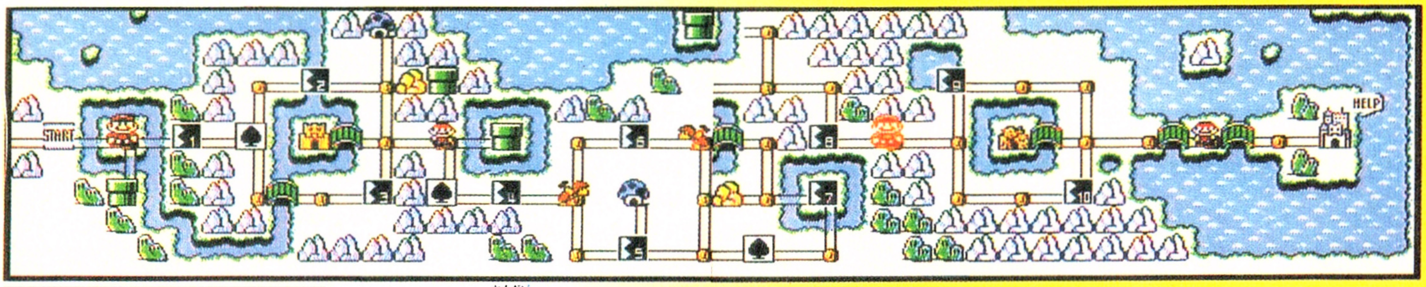
WORLD▶6を中心に今週もテクニックの数々を紹介しよう!!



SUPER MARIO BROS.3
スーパーマリオブラザーズ3

■任天堂■発売中■¥6500■カセット(2M+1M)

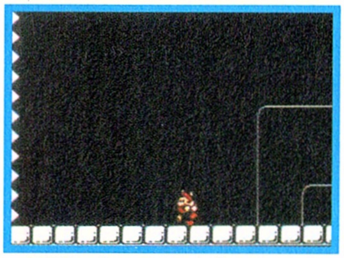
WORLD▶6



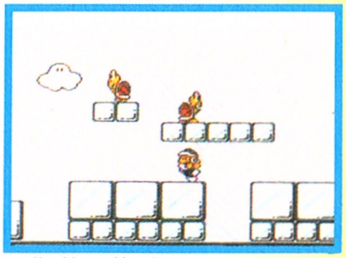
ワールド6は氷の国！

スーパーマリオブラザーズ3のテレビCMは、明らかにディズニーのアニメーションを意識したモノだった。任天堂はマリオをミッキーマウスのようなスーパーキャラクターにしたいと願っているのだろう。さてパックマンは80年代のミッキーマウスと呼ばれるほどアメリカで受け入れられたが、はたしてマリオも80年代のミッキーマウス、はたまたドナルドダック、ダンボ、バンビ、白雪姫になるのでありましょうか……？ そんなコトを思いめぐらせつつ、今夜も十字キーを握ってマリオに向かうキミと僕。

今週は足元がツルツルすべって、オニのように難しいと評判のワールド6を紹介しよう。コースは[1]から[10]、砦みっつと子クッパ船と、14もあるぜ！



▲一度走り出すとなかなか止まらない！



▲勢い余って穴に落ちてしまうコトも…！



注目！ ワールド6最短攻略コース

ワールド6のコースは、すごくたくさんあって、全部通るのはとてもつらい。ま、しかしとりあえず王様の城へ行くのが目的だったら、全コースは通らなくてもいいワケだ。

[1]、砦(1)、[4]、[7]、砦(2)、[8]、砦(3)のコースは、マップ画面上では、必ず通過しなければいけない場所にある。でもそのほかのコースは場合によっては通過しなくてもいいんだ。たとえば[2]、[3]コースは分岐したふたつの道の上にあるから、どちらか片方をクリアすれば先に進めるよね。

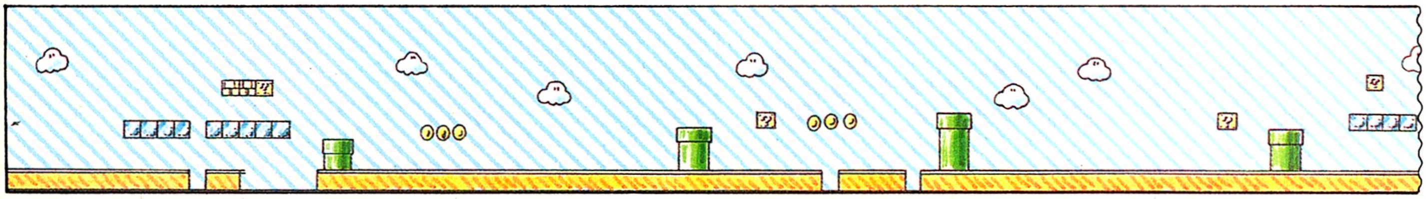
最短の攻略ルートとしては、[1]→[2]→砦(1)→[4]→[5]→[7]→砦(2)→[8]→[9]→砦(3)→王様の城がおすすめ。[1]→[3]→砦(1)→[4]→[6]→[7]→砦(2)→[8]→[10]→王様の城でもいいよ。同じようなモノだ。

また、マップ上のハンマーブロスと戦って、ハンマーを手に入れれば、マップ上の岩を壊して、[7]コースを通らずに先に進んだりもできる。楽だぞ。

WORLD6▶1

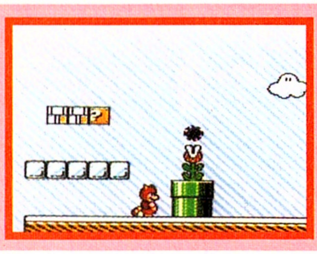
氷の上はツルツルすべる。6ワールドのほとんどのコースは氷に覆われているから、少しでも勢いよく走ったりすると、止まらなくなって大変だ。より注意深くマリオを操作しなくては。

ところでこのコースに出てくるパックンフラワーは、玉を吹いている。玉を高く吹き上げたときに通ろう。



プープーと玉を吹く！

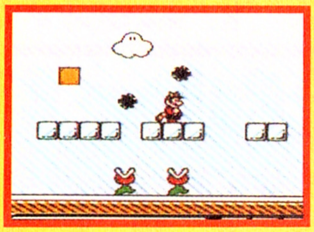
ここのパックンフラワーは、いつも土管から顔を出して、玉をプープーと吹き上げている。一定時間ごとに、間欠泉のように玉を高く吹き上げるから、そのときに玉とフラワーの間を通るんだ。



◀なんだかカワイイね

歩きながらも玉を吹く！

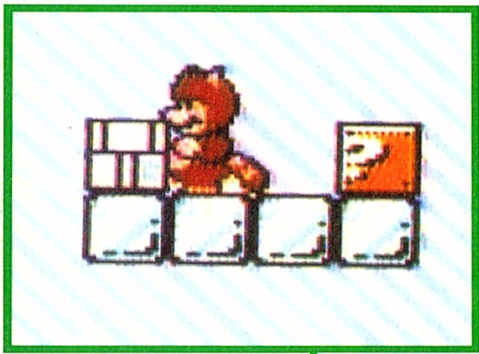
コースの後半は、左右に歩くパックンフラワーが登場！　しかもコイツらも玉を吹き吹きしてるのだ！　しっぽやファイアーボールで倒せるんだけど、チビマリオのときは、通り抜けるのは少し難しいよ。



◀歩き回るなんてズルイ

WORLD6▶2

背景が勝手に流れていくコース。これをゲームマニア諸君の用語では「強制スクロール」と言う。なんか戦後の「強制労働」を思い出すイヤな用語だ。なんとココでは、横方向だけでなく、ナナメ上やナナメ下へも画面が強制労、スクロールしてしまう。氷はすべるし画面は流れる……。難しくて気が狂うよ、これは。

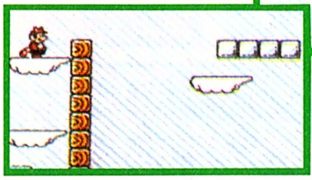


◀?ブロックを発見！　これは右に置いてあるアイスブロックをぶつけるか、しっぽを振って叩くのだ。中身はハッパだ！



●さらに画面は右ナナメ下へも流れていくのでありましたー

下りスクロール



▲ブロックの中身は10コイン。叩いて叩いて叩きまくるのだー！　ボカスカ



◀右上にチラッと見えるブロックはナニ？　叩いてみると…

●コース途中から画面は右ナナメ上へと流れていく

右上がりスクロール



◀最初は横に流れていた背景が、このあたりから右上へ右上へと流れだす。前方には高い壁が迫っているー！

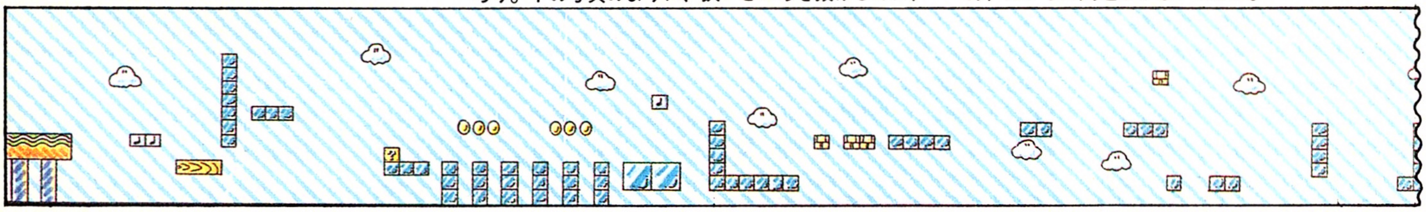
▲流れてくる雲に跳び乗って、高い壁を越えよう。雲は下からジャンプすると、すり抜けて乗ることもできるぞ

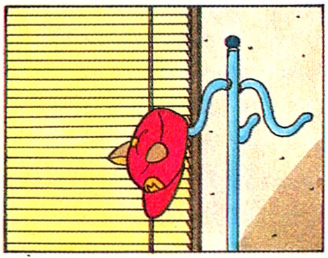
▶背景が上昇していくときよりは、下降していくときのほうが、プレイは楽だ。ウム

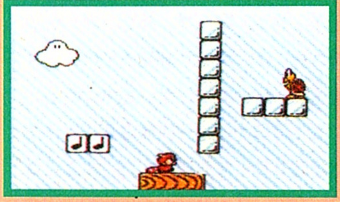


WORLD6▶3

リフトを乗り継ぐコースだ。このコースでは、マリオが小さい状態のほうが、いくらかプレイしやすいだろう。下の写真のように、狭いところを抜けるのに、マリオが大きいとしゃがまないとならないからだ。しゃがんでいたら、歩くことも走ることもできない。まあ、たいした問題じゃないけどね。



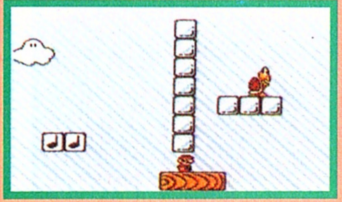




▲頭をかかえてしゃがむマリオ。ウヘー

リフト&氷の世界！

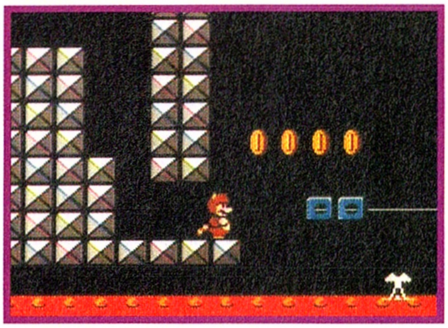
氷の国でも、リフトはなぜか凍らずに木のままだ。だからツルツルすべらずに歩ける。特にこのコースは、リフトの数が多いから、ある意味ではとても進みやすいハズ。狭い場所を抜けるときだけ気を付けて。



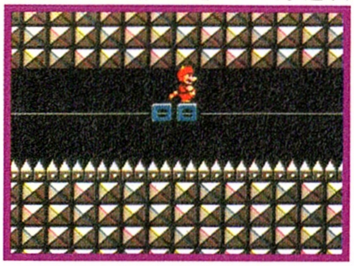
▲チビマリオ。アリのように小さい

WORLD6▶砦1

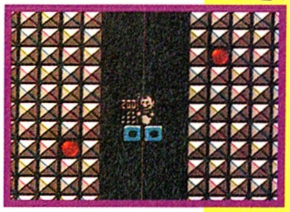
砦の入口には、リフトがひとつ。マリオが乗るのを待っているようだ。リフトに乗ると、リフトは長い長いレールの上を、静かに進んでいく。途中、クッキーが行く手を邪魔するところが多いけど、そこでは、ジャンプしたり、お地蔵さま（タヌキマリオのときだけ）になったりして通り抜けよう。



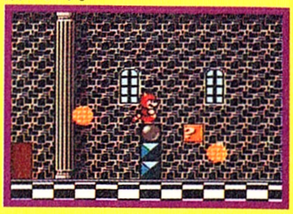
◀リフトには一度乗ったら降りられない



▲狭い通路を進んでいく。下に降りたら、トゲトゲに刺さって死んでしまうよ！



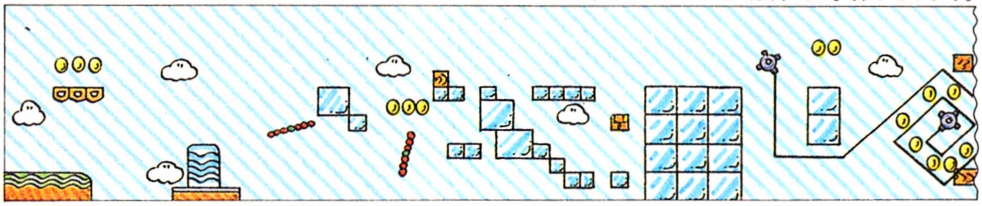
▲クッキーは、お地蔵さまになって踏めばやっつけることができるって知ってた？　便利なテクだから覚えておこう！



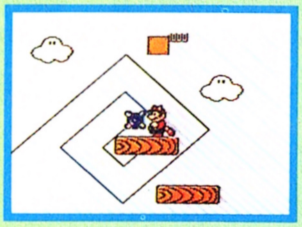
▲ひとつの芯にふたつのクッキーが回ってる。見かけは難しそうだけど、通り抜けるタイミングはそんなにシビアじゃないよ

WORLD6▶4

ここのコースもリフトを上手に乗りこなす腕を要求されるぞ。コースのどこかにスーパージャンプ台も隠れているけど、これもリフトに乗ってジャンプして出すんだ。探してみよう。



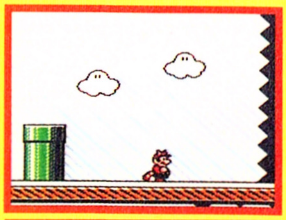
クルクルうずまきリフト



◀渦を巻いたリフトは、中心まで進むと、逆回りにすべっていく。目が回るよー

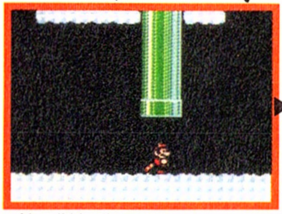
WORLD6▶5

5コースは難しい。それはコース途中でしっぽマリオにならないと、絶対ゴールに行くコトができないからだ。しっぽマリオで、上に行ってみることを考えてみよう。ただし行っていいところと悪いところがあるよ。

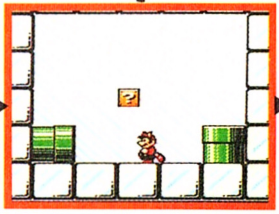


▶やっとゴールの手前まで来たよ。ここまでの道のりは長いようで、短かいのでありました。シクシク

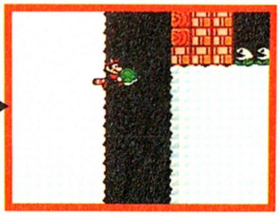
NO　**しっぽマリオになったか？**　YES



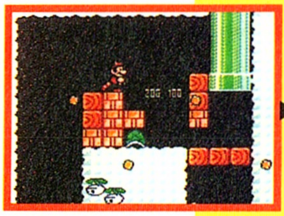
▲上の土管に入って、?ブロックの部屋へ行こう。ゴーアヘッ！



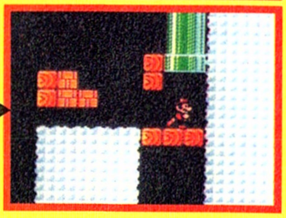
▲?ブロックを満身の力を込めて叩く！　キノコかハッパが出るハズだ



▲空中を上へ上へと飛んでいくのであります



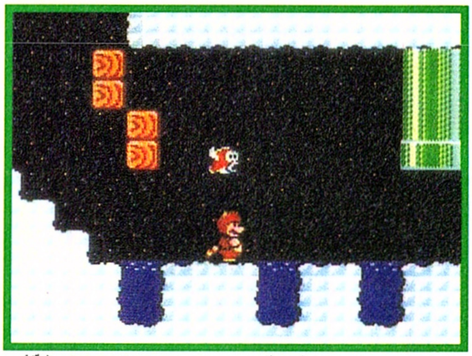
▲プチパックンめがけてノコノコを投げつける！　ウリャウリャー！



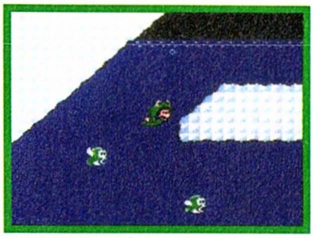
▲ふーっ、やっとゴールへの土管に入ることができた。疲れちゃった！

WORLD6▶6

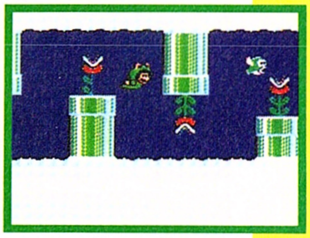
6コースは広いマップに迷いそう。スタートしてすぐ、下のほうに歩いていくか、上のほうに歩いていくか決めなくてはいけない。上のほうを行くと先は行き止まりになって、そこには?ブロックがひとつあるだけ。中身はフラワー。下のほうを歩いていくのが正解だ。途中水のなかも泳ぐけど無事ゴールに着けるよ。



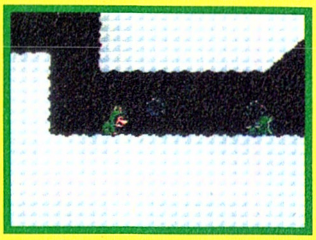
▲水溜まり。ときどきプクプクが跳ね上がってくるよ！



▲途中から水が溜まっていて、泳がなくちゃいけなくなる。プクプクがたくさん右往左往してるから、触れないように慎重に泳いでいこう。カエルマリオなら進むのは楽チン！



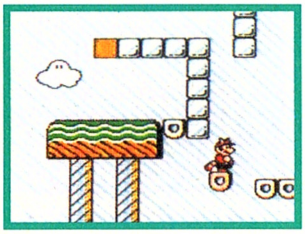
▲土管が上からも下からも。そしてパックンフラワーも、上から下から顔を出す。もう、おかげで狭い通路がますます狭くなっちゃうよ！　フラワーが引っ込むのを待って進め！



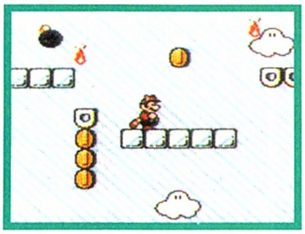
▲水溜まりを越えると、あとは一挙にゴールへ走れ！　と思ったらまだ敵キャラクターが出てきた。ガボンだ。そんなにたいしたヤツじゃない。踏んでしまえば、ハイそれまでよ！

WORLD6▶7

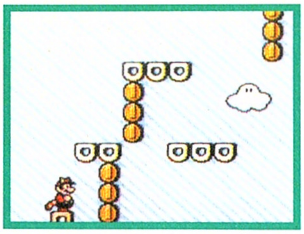
こりゃまた困った、ナナメ上、ナナメ下へ上がったり下がったりの難コース。ここでコインをほぼ全部取ると、マップ画面に戻ったときがんばって……。



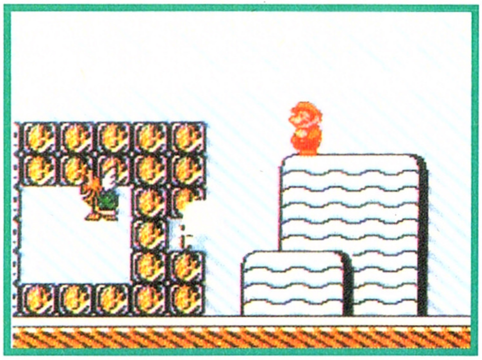
▲ちくわリフトが多いので、それらを使って、進んでいくのでありました！



▲ボーボー玉参上。逃げ回ってるといつかは火の玉のエジキに。踏んじゃえ



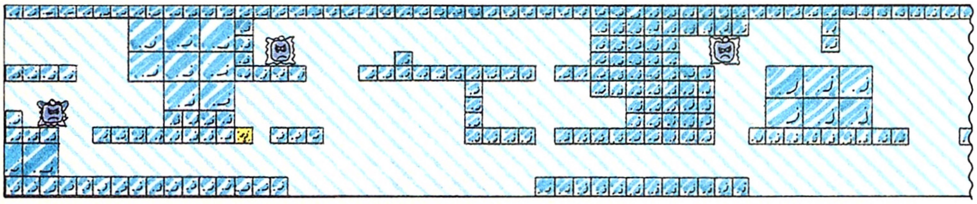
▲こんなところにあるコインも取っていかなきゃ、ね！



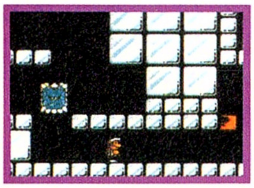
▲氷漬けのコインは、ファイアーマリオでないと取れない！

WORLD6▶砦2

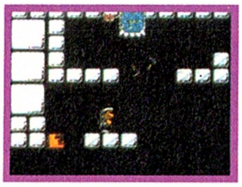
ここの砦に出てくるドッスンの動きは特徴があるぞ。なーんとココではドッスン君、真横に動いてしまうんだ。いやはや、でもドッスンをやり過ごすタイミングは、今までと変わらない。マリオに反応して一度ピューッと動いて、再び元の位置に戻っていくときに、さーっと通り抜ければいいんだ。



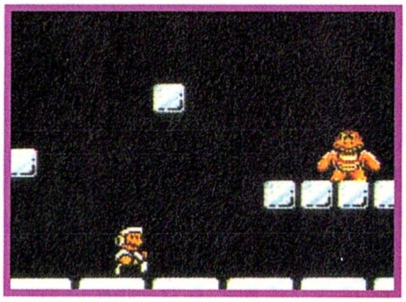




◀ここでも足元がよくスベルので注意注意！



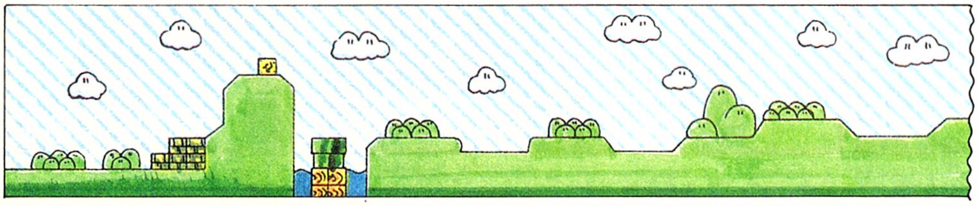
◀これなら楽に進めてしまうんよ

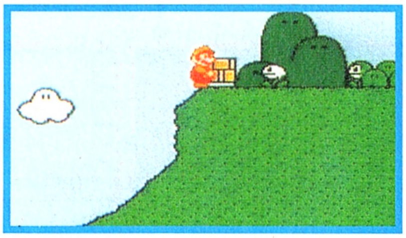


▲高台でマリオが来るのを待っていたブンブン！ しかし本質的にヤツの動きには深さはない！、いままでと同じように戦えばすぐ倒せてしまうのだった

WORLD6▶8

氷の国にも、このコースのように緑がのぞいて、春の予感を思わせる場所もあるのです。群棲するプチパックンたちは、アイスブロックを放れば、一気に倒せちゃうよ！



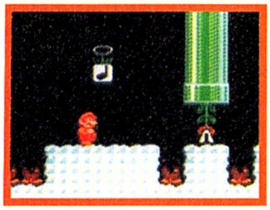


▲ところどころに積まれているアイスブロックを投げてやろう！ 将棋倒し的に一気に退治できるから

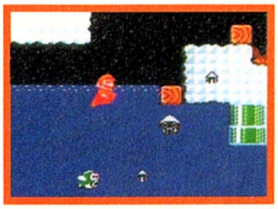
WORLD6▶9

⑨コースはゴールに辿り着くまでに、ふたつの攻略コースがある。ひとつはマップの上部、ブラックパックンがたくさんいる地帯をジャンプテクを駆使して進んでいくコース。もうひとつは水中をスイスイ泳いで巨大パックンや子持ちゲッソーをくぐり抜けていくコースだ。自分の得意なほうを選んで通るといい。

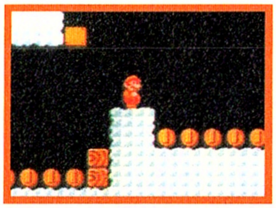
上コース



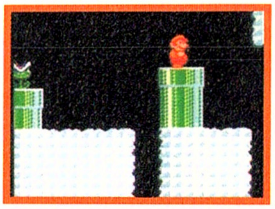
◀ブラックパックンがいっぱい。倒せない敵だ！



◀途中、一部泳ぎつつもあくまで陸地を進んでく



◀Ⓟスイッチを踏むとブラックパックンが……！

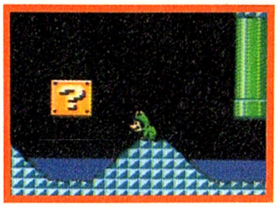


◀ふーっ、上の土管に入ればゴールへ出るよ

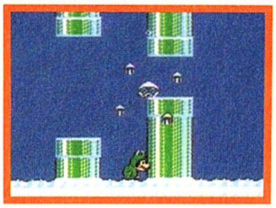
下コース



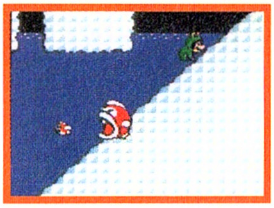
◀土管から泡が吹き出す。カエルならば……



◀カエルならではの隠れボーナス面を堪能。ヒヒ



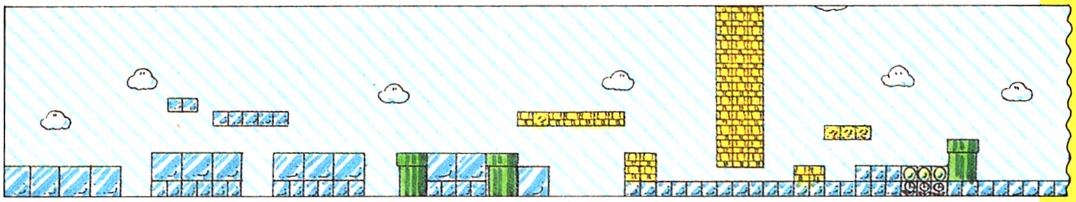
◀こういう狭いところにもゲッソーは出る。クソ

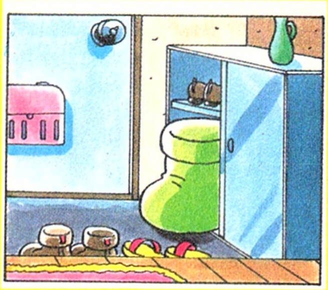


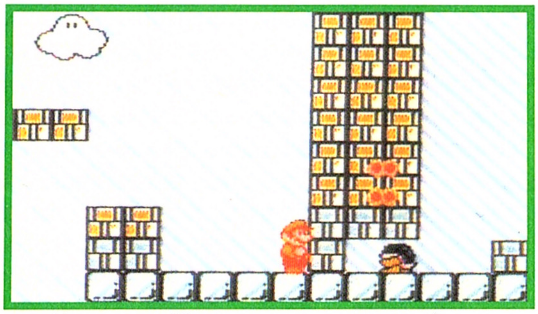
◀ここまでくれば、ゴールインしたも同じよっ！

WORLD6▶10

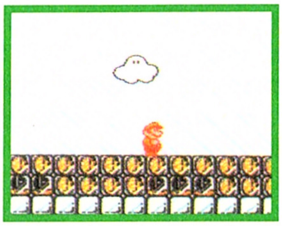
10コースはすべてが凍りついてしまった世界。コインだけでなく、敵キャラクターのなかにも凍っているヤツがいる。そいつらもファイアーボールを当てれば生き返るけど、わざわざそんなコトする必要はないね。



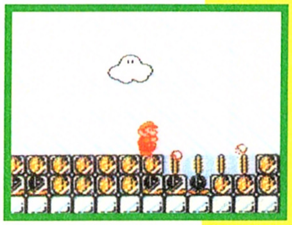




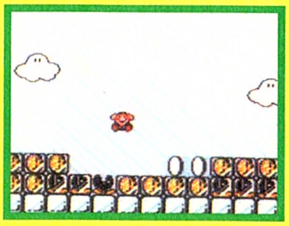
▲この高いブロックの壁はⓅスイッチですべてコインに変わる……



▲アイスブロックのなかに閉じ込められているコインと敵キャラクター。ファイアーマリオのファイアーボールを当ててみよう！



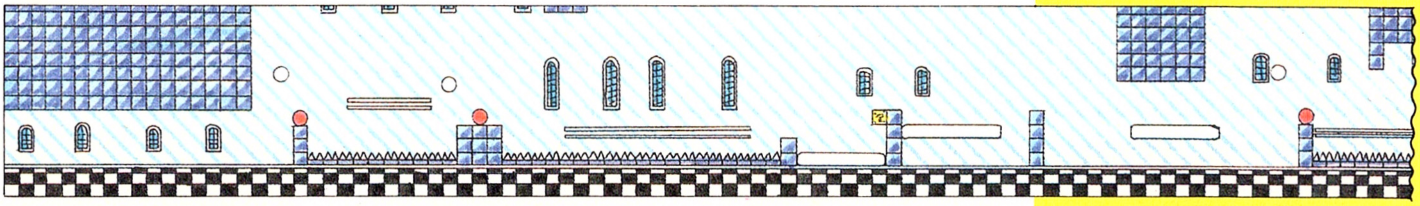
▲ホラ、氷が溶けてコインはコインとして取れるようになったし、敵キャラもヒクヒクと動き出したぞ。うー、スゴイ

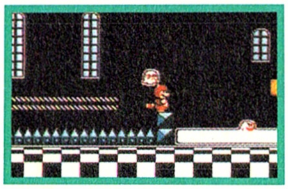


▲でも敵キャラクターを溶かすのは感心しないね。だって、それに触れたらマリオはやられちゃうもの。つまんないでしょ

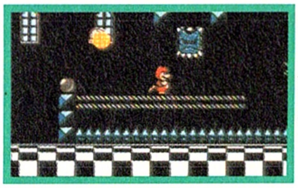
WORLD6▶砦3

ネッチーがたくさんいる砦だ。ネッチーはファイアーボールで倒せないから、楽をして進みたいなら、ハンマーマリオになるしかない。ハンマーでならネッチーも一発でしとめるコトができるからね。とにかく出現するキャラクターが、クッキー、ネッチー、ドッスンという強者ばかりなので、気を引きしめないとダメ。

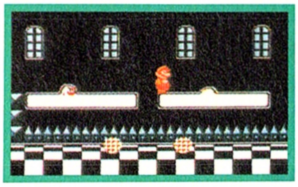




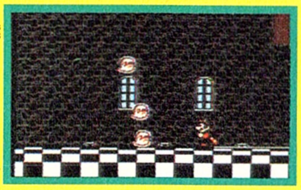
▲?ブロックのキノコを取りたいけど……



▲下の床が流れるのでとても大変なのよー！



▲大きいマリオなら当たるの覚悟で突き進め

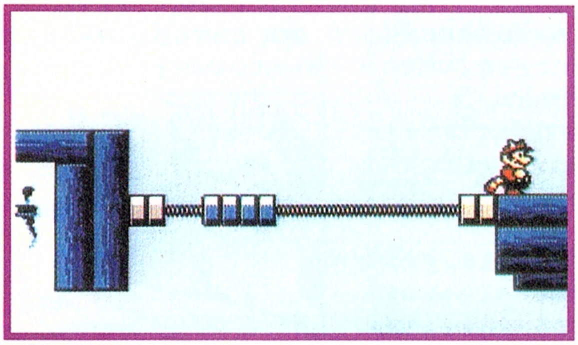


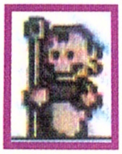
▲後ろの壁が動く。出口が降りてくるよ！

WORLD6▶船

子クッパ船。なぜかボルトとナットだらけだ。そのせいで、足場が少なくて、綱渡り的にナットの上をジャンプして進まなくちゃいけないんだ。ナットの上では、立ち止まるコトはできないから、とてもつらいぞ。

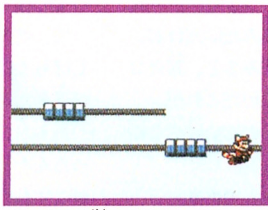
子クッパのほうは、ボールに乗っかっているので、いつもより高くジャンプして踏みつけるようにしよう。



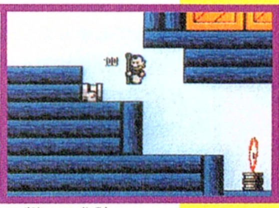


▲ナットとボルトしかないため、ここを踏みはずすと、あら大変！　マリオはピューと地上に落ちてしまい、オダブツ。ムゴすぎるので、足場には細心の注意を





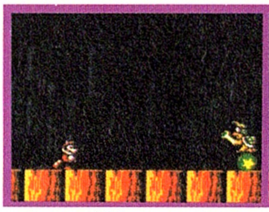
▲ここは２本のボルト＆ナット！



▲炎はお地蔵さまで踏むのよー



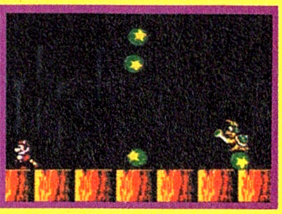
▲?ブロック。左側にハッパあり



▲子クッパ参上。ボール乗りだ



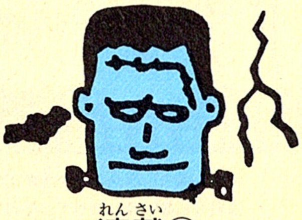
▲ボールの上にはマリオも乗れる



▲踏むとボールの数が増えていく

怪物博物館

THE MONSTER MUSEUM



連載⑭

スフィンクス

by 北枕獲

彼女のプライドは天下一品!!

お陰様で『怪物事典』も一段落つきました。怪物ファンの皆様、もーしばらくお待ち下さいませ。きっと、すばらしいイラストに、ご満足していただけるものと思います。

で、内容のほうといいますと、これまでＴＶゲームに登場したモンスターを全100種類に系統分類して細かく解説してる訳です。定価780円で12月の中旬には発売予定。（以上ＣＭでした）

今回はメジャーだけど、ゲームにはあまり出演する機会がない〝スフィンクス〟に登場願おう。スフィンクスと言えば、エジプトのギザにあるクフ王のピラミッドの横にあるヤツを思い出す人が多いだろう。あるいは、ギリシャ神話に登場する〝例の有名なナゾナゾ（解説はいらないよね？）〟を出したヤツを思い浮かべる人もいるよね。確かに、どっちもスフィンクスなんだけどね、この２つを混同してる人って、けっこう多いんじゃない？　実は、この２匹のスフィンクス、まったくの別モノなんだよ。

ギザのスフィンクスは、ライオンの身体に人の頭を持ち、怪物ではなく神殿の番人であり、王権の象徴である聖獣なんだ。ヘロドトス（〝歴史の父〟と呼ばれる、紀元前５世紀のギリシャの史家）は、ギリシャのスフィンクスと区別するために〝アンドロ・スフィンクス〟、つまり〝人間スフィンクス〟と呼んだ（エジプトには、他にも、隼の頭を持つ〝ヒエラコ・スフィンクス〟と、羊頭の〝クリオ・スフィンクス〟がいた）。そして、この頃のスフィンクスは男性が多かったのね。

で、この古代エジプトに生まれたスフィンクスが、バビロニア、ミュケナイを経て、古代ギリシャへ伝わったんだ。この伝播のときに、聖獣から怪物に変化していったんだね。

じゃあ、ギリシャのスフィンクスを見てみよう。彼女（ギリシャのスフィンクスは女性だ）は、ライオンの身体に、女性の上半身、それにワシの翼を持っている（他の説では、身体は牛か犬、足がライオン、尾は蛇で、翼を持つ）。例のナゾナゾをオイディプスに解かれ、岩から身を投げて、お亡くなりになったんだよね。けっこう、プライドが高かったんだろーな。

以上のことから、冒険中に遭遇するかもしれないスフィンクスについて考察してみよう。まず、彼女は知的であるから、いきなり襲われることはないだろう。おそらく彼女は戦闘よりも、論争を好むはずだ。もし、キミが彼女を論破することができれば、戦闘を回避できるかもしれないね。もし、戦闘になった場合、彼女の攻撃法は、前足による打撃、魔法、吠え声（催眠、麻痺、等）が考えられるよね。ま、元々が聖獣だし、カンタンに倒せるモンスターじゃ、ないわな。



電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載⑭

昔話の恐怖

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

童話のウラに隠された意味は……!?

もーもたろさん　ももたろさん♪

お腰につけたキビダンゴ　ひとつわたしにくださいな♪

やだよ。

あ、これでは話が進まんのではないだろうか。

まあそれはともかく、日本昔話の多くは時代の流れとともにうんとソフティスケイトされて、だいたいがＰＴＡの喜びそうな方向に、つまり教訓話に変形してしまっているみたいだけど、原型なんかをたどってみると、案外コワイ話であったりするのだこれが。『カチカチ山』なんかどだい残虐な話だもんね。

さて『ウサギとカメ』である。

誰でも知ってる話である。足のうーんと速いウサギ君が、足のうーんと遅いカメ君と競争するんだけど、森の仲間のおおかたの予想を裏切ってウサギ君は負けてしまう。自分の能力をあんまり買いかぶって途中で昼寝なんかするから負けちゃうんじゃないか、やっぱり努力だよね努力、うん。

というようなつまらんお話になってしまっているのだが、実は、これにはちゃあんと後日談がある。

森のみんな（クマさんとかシカさんとかリスさんとかキツツキさん）は、カメ君を伝令役に推薦した。なにしろあのウサギ君に勝ったんだもの。森に事件が起こったら、それをみんなに知らせて回る大役だけど、カメ君ならうってつけじゃないか。

で、晴れてカメ君は伝令役に就任。しばらくはなにごともなく平穏な日々が過ぎたんだけれどね。

ある日、森のはずれで火の手があがったんだ。倒れかかった朽木の幹同士がこすれ合って、摩擦熱から自然発火したわけだ。

それをカメ君が目撃した。さあ大変だ、みんなに知らせなくちゃ。カメ君は森の中央にある集会所めざして走り出した。

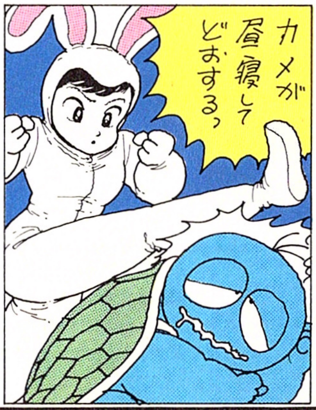
とはいってもカメ君はもともと足がうーんと遅い。えっちらおっちらそれでも必死に進むうちに、火の手は広がり、ついには森全体を覆いつくしてしまった。あっという間の出来事だった。

森に棲む生き物はみんな焼け死んでしまったということだ。

なんか、じわああっとコワくなってくる話だ。そう思いませんか？

童話じゃないけど、童謡に『カゴメカゴメ』というのがある。知ってる人は今すぐ歌ってごらん。いったい何を歌っているのかわかりますか？

実は、とっても恐しい意味が歌詞に隠されているのだそうです。ふふふ。



田尻の

パックランドでつかまえて

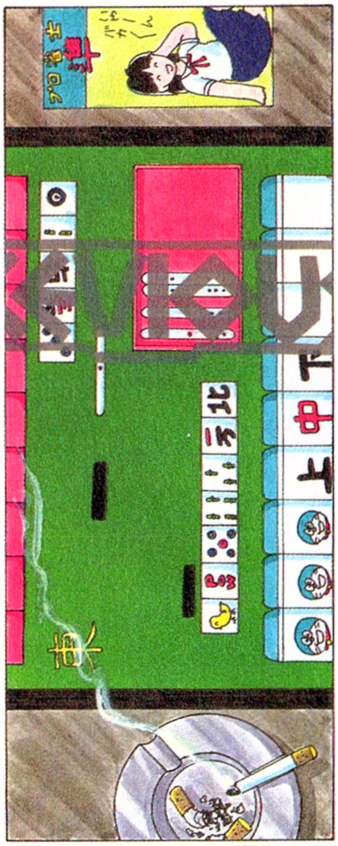
A CATCHER IN PACK LAND



連載⑬

ゼビウス烈伝（その4）

by 田尻智



夜空にゼビウスの星はきらめいて…

彼は近頃全国的に広がっているその噂について、心良く思っていなかった。

（噂ァ？ 〝ゼビウスに究極の隠れキャラクター、ゼビウス星があった〟だって!? ふ、ふざけるな。俺はそんなモノをゼビウスにプログラムした覚えはない。いい加減な噂を流して、健全なゲームキッズたちをたぶらかしてるやつは誰だ!?）

と、彼のゲームデザイナーとしての正義感は、怒髪天を突いていた。

このところ彼の勤めるゲームメーカーの開発部には、例の噂は本当なのかというゲームキッズからの問い合わせが殺到、一時は電話回線がパンクになりそうな勢いだったという。

「ゼビウスが好きな大学生です。最近ゲームセンターでチラッと耳にしたんですけど、ある場所であることをするとモノスゴイ隠れキャラクターが出るって……クモとか要塞とか。ある場所ってどこなんですか？」

「ゼビウスに終わりがあるって聞いたんです。でも僕がやるといつまでも終わらないんです。どうすると終わりがくるんですか、教えてください！」

「ゼビウスを創ったひとを出してください。どうしても聞きたいことがあるんです。小型のアンドア・ジェネシスとかの隠れキャラクターの場所を知りたいんです」

ゼビウスのゲームデザイナーは、その問い合わせの応対のために、1日の多くの時間を費され、いら立ちは頂点に達した。

その頃、僕はというとすでに半分、宣教師になった気分になっていた。都内のゲームセンターに足を運び、いつか来るであろうゼビウス星の出現を知らせて回っていた。まさにその姿は、現代のフランシスコ・ザビエルだった。

「ボザログラムを撃ち壊しなさい。ただ壊すだけではダメです。ある順番に添って壊していくのです。そのとき、ゼビウスの星が貴方の目の前に現われるかもしれない」

「スペシャル・フラッグ、ソルに続くゼビウス第3の、そして最後の隠れキャラクターがゼビウス星なのだといいます。それはただハイスコアーを目指してプレイしていては出現しないといいます」

この話を聞いたゲームキッズは、誰もみな目の色を変えてゼビウスに向かった。ハイスコアーを目指すためでなく、ビデオゲームの奥深くに秘められた究極の秘密を見るために。すでに何100回とプレイし、飽き切ってしまった者も、ゼビウス最後の隠れキャラクターを確めようと、再びゲーム台に挑んでいた。

しかし一方、この際限なくエスカレート気味にゲームキッズに広がっている情報に業を煮やしたゲームデザイナーはついに、みずからマスコミに出ていき、この噂がまったく根拠のないデタラメであることを伝えようと決心した。そして日本のどこかで、笑ってこの騒ぎを見ているであろう、最初に噂を流した首謀者を、どうにか突きとめて糾弾してやりたいと思った。

そして翌月、コンピューター雑誌上にゲームデザイナーからのメッセージとして彼は強く訴えるように、

「最近ゼビウスに関して、ありもしないデマを流している者がいる。作者である私は非常に迷惑しているのです。みなさん、ヘンな噂に惑わされないで、本来の健全なゲームプレイを楽しんでください」

とコメントしたのだった。またみずから都内のゲームセンターまで赴いて、ゼビウス星の噂に翻弄されて、ゼビウスをやり狂っているゲームキッズに向かって、ゼビウス星探しの虚しさを説いた。

その努力のかいあってか、あるいは時間が噂を風化させたのか、騒ぎは徐徐に静かに収まっていった。いくら探しても画面にゼビウス星は現われないし、ゲームデザイナー自身もそんなモノはプログラムした覚えはないと言っている、噂はタダのデマだったのだと、みんな気付き始めた。やがてゲームキッズのゼビウスのレバーを握る手は、急速に萎えていった。

そして僕は宣教師から一挙に詐欺師になった。ゲームセンターに足を運ぶと、今まで仲間だったはずのゲームキッズたちまでもが指を差して、

「あッ、あいつだよ。俺に自慢気にゼビウスに究極の隠れキャラあり、なんてホラ吹きやがったの」

と非難され、石を投げられたのだった。僕は目を涙でうるませながら、

「ち、違うんだ！ 待ってくれ、僕だって他人から聞いたんだ。信じてくれよ」

僕は必死に弁解したが、誰ひとりとして耳を貸してくれなかった。僕は多くのゲーム仲間の信用を失い、孤独のドン底に落ちてしまった。しかしそれでも僕は、ゲームセンターに行くのを止めることはできなかった。仲間との情報交換にも入れてもらえずに、片隅の50円ゲームをひとりでプレイする毎日がやってきた……。

そしてやがてゼビウスも、ゲームセンター入口近くのカウンター前の100円コーナーから、奥の50円コーナーに移された。僕は、薄暗い50円コーナーで、ゼビウスの青い海を見ながら泣いていた。

（つづく）



▲『ゼビウス』(1983年 ナムコ社)『スペースインベーダー』(1978年タイトー社）に続いて、第2次ビデオゲームブームを生んだ大ヒット作。このゲームの音楽と効果音を素材にして、新たにゲームミュージックも作られた。細野晴臣『ビデオゲームミュージック』と『スーパーゼビウス』の2枚のLPがそれ。とても素晴しいレコードなので、一聴を薦める。

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

OPTIONS

BACK

投稿のネタ26分類

A.思い出　N.不平不満
B.攻略法　O.ビデオ
C.裏ワザ　P.海外の話
D.イラスト　Q.コラム
E.写真　R.随筆
F.感想　S.評論
G.成功例　T.俳句・短歌
H.失敗談　U.お詫び
I.新発見　V.笑える話
J.質問したい　W.悲しい話
K.答えてあげます　X.将来の抱負
L.私の主張　Y.お知らせ
M.パソコン情報　Z.その他

なんだかんだで『隣り合わせの灰と青春』発売の渦に巻き込まれて休みました。そして残るはハガキの山脈(山がいっぱい)。山脈を崩し手でかきわけて見ると、あるぞあるぞオモシロイハガキ。というわけで、読者様・投稿者様臨時媚び売り特大号でイッてみたいと思います。恒例になりました、投稿連発パターン開始!!

Z-68 たまりたまった意見の噴火(テーマ別)

●テーマ「ウィズII」

ウィズIIには、侍や忍者を入れないでほしい。この職業はIだけのものにしておくべきだと思う。

〈愛媛県・佐伯俊通〉

ウィズIIにも、侍と忍者が入んなけりゃいやだ。あのエリートクラスがゴージャスな武器を持ったときの快感がなくなるなんてイヤだ。

〈香川県・真木田浩〉

☺そっくりの1行目。近くに住んでる2人なのに正反対の意見でしたー。

『ファイナルラップ』みたいに2人同時プレイできて、ダンジョンの中でパーティ同志が、ばったり会っちゃって、「じゃまだどけ」とか言って、戦ったり、『隣り合わせの灰と青春』みたいに、ワナをしかけたりできたらいいなと思います。

〈東京都・安藤一弥〉

☺それじゃあ「南国指令・スパイVSスパイ」だって。

●テーマ「初期化」

もうパーティのレベルの高さ、アイテムの多さを自慢するのはやめよう。もう一度、初心者の頃の緊張を味わおう。そして、ボーナスポイントは成すがまま。(選んではいけない)リセット技なしでワードナを倒すのを新たな目標にしよう。

〈青森県・近藤進太〉

キャラクタを全部消すと〝ロムを初期化しますか〟と聞いてくれる。ハイと答えて、リセットを押す。新たな感動を求めるために。時には弱いパーティもいいもんだよ。

〈京都府・ウィズ・フリークNo.1〉

☺最近チマタで流行してる「初期化」。みんなするかしまいか迷おうぜ。女子高校生がピアスする時のような気分が味わえるぜ。(意味不明)

●テーマ「見つけた!!」

こないだ、林間学校で東京に行ったら、「モリト」という名の会社があった。また、夢の研究をした学者に、「モーリス」という人がいたらしい。うーんウィズは偉大だっ。

〈千葉県・氷室碧〉

☺疑うわけじゃないけどさー。東京に林間学校で来る……ってところがウソっぽいよ。でも東京都の渋谷ゆかり。君の報告は証拠十分。なんたって日本トレボー株式会社だもんね。


Traditional English Herbal Candy
Ramuan: Gula, Sirap Glukosa, Mentol, Minyak Permen, Pati Herba Asli dan Karamel.
Mengandungi Perasa Yang Diluluskan.
Ingredients: Sugar, Glucose
品名 キャンデー
名称 トレボー ハーブ キャンデー
原産国 マレーシア 内容量 15g
日本トレボー株式会社
46870 Petaling Jaya, Malaysia.

▲狂った社長が経営してるらしい(ウソ)

●テーマ「替え歌」

1.マスターレベルになったーら
マスターレベルになったーら
村正1000本とれるかな
とーれるかなとれるかな
村正1000本とれるかな
2.マスターレベルになったーら
マスターレベルになったーら
宝をぜーんぶぬすんじゃう
ぬーすんじゃうぬすんじゃう
宝をみんなぬすんじゃう
(「1年生になったら」のふしで)

〈埼玉県・めろんぱん&MOGU〉

☺2番は大声で歌えないなー。

●テーマ「日常」

ぼくには〝L15の峠〟というのがあります。4月にウィズを始めて以来、L15以上キャラが育たないんです。つまりロストしてしまうんです。ですが毎日プレイするまえに祈っているので今度は〝峠〟をこえられそうです。現在はレベル13。

〈埼玉県・増田康治〉

☺人は、それぞれの峠を通って成長しているんだよ。

私はミサワホームで新築したのだ。なんとその家には廻廊があるのだよ。そしてドアもいっぱいある! ドアは蹴やぶらないで、ノブを回して開ける。私はいつもウィザードリィの世界。くうねるあそぶの人いますかー?

〈山口県・NOSETENE〉

☺〝人の喰い方〟がウマイの載せてあげた。新築一戸建ていいよねー。私のオウチ築14年。改装屋さん探してます。

この間、ワーウルフに会いました。彼は地下4階で、たった一匹で行動していました。何となく、感動しちゃった。あと、ワータイガーにも会いました。五匹……だったかな? ウィズをはじめてから約二ヶ月。ワードナにも会ってない私ですけど、がんばります。っ!

☺「地下4階の一匹狼」。ロマンだね。

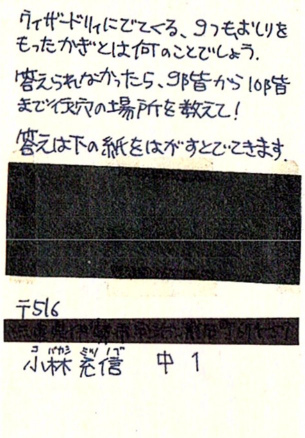
英検3級の一次試験に合格しました。ありがとうございます。これもウィズのおかげです。私は「英語」でやったのです。わからない単語は辞書でひいて、メッセージが出るたび大きな声で読んでいったのです。さて二次試験、そして入試がんばるぞ。

〈山口県・気取りっ娘〉

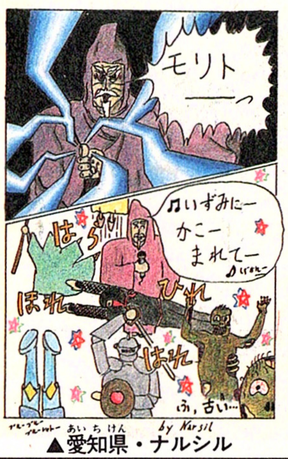
☺タイトル画面のあとにでてくるストーリー。あれね。あれをスラスラ読めて意味がわかれば、君の入試は安泰と見た。さあ、声を出し読んでみよう。

投稿を待つ!!

今年も大詰め。投稿ビヨリ。年賀状やクリスマスカードのついでにあなたも一枚いかが! 〝ウィズIIに的を絞った新ベストパーティ〟なんかのネタ、かなり狙い目だ。あて先は下欄外に。



▲三重県・小林充信



▲愛知県・ナルシル

PC Engine CLUB ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.24

ついに発売日が決定したCD−ROM。このシステムをPCエンジンに接続するだけで、今までのゲームを超えた世界が見えてくる。例えば、サウンドひとつをとってみても今までのものとは比較にならないほど質が良い。

問題は値段。CD−ROMのすぐれた機能をさし引いたとしても、ちょっぴり高いような気がするんだよね…。

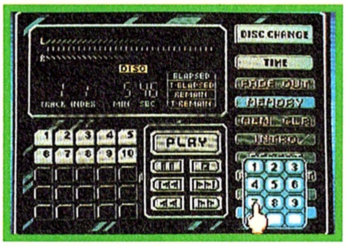
12月4日CD·ROMシステム発売!!

グーンと広がる可能性とゲーム展開、「CD−ROMシステム」!



ついにCD−ROMシステム·ROM²(ロムロム)が12月４日に発売される。PCエンジン「コア構想」の第一弾だ。

記憶容量（540メガバイト）の多さがこのシステムの特色。（今までのHu−CARD（2メガビット）約2000枚分というほどの大容量だ。サウンド（音声）は従来のロム・カードのソフトとは比較にならないほどリアル。キャラクターがアニメーションしながら肉声で話しかけてくる、なんてことも当り前。「今日はここでヤメにして、続きはまた明日…」なんてときには、インターフェイスユニット内のバックアップRAMにセーブもOK。もちろん音楽用CDも楽しめるのだ。



問題の価格の方は59,800円。CD−ROMプレーヤー（32,800円）とインターフェイスユニット（27,000円）で構成されたシステム価格だ。PCエンジン本体と比較すると倍近い値段になってしまう。更にシステムと同時発売、そして今後発売が予定されタイトルを合わせても５本しかソフトが発表されていないということを考えると、今すぐ買う！ってのは少々勇気が必要な価格だ。まあ、発売に至った以上、メーカーさんには、今後CD−ROMならではのユニークなソフトを次々と開発して欲しいところだね。

CD-ROMプレーヤ（CDR-30）の主な仕様

表示機能	LED 7セグメント2桁	曲ナンバー及びPC表示	
	LED ランプ	REPEAT	
KEY	STOP		
	PLAY／PAUSE		
	⏮⏭ SKIP		
	REPEAT		
出力端子	ヘッドホン端子（3.5φステレオミニジャック）		
	ライン出力端子（3.5φステレオミニジャック）		
コントロール類	ヘッドホン出力レベル調整ツマミ		
インターフェイス	30PIN専用コネクタ		
	CPUバス信号、データバス信号、オーディオ信号、他		
電　　源	ACアダプタ方式	電圧 DC+9V	
		電流 450mA	
本体寸法	142（幅）×42.5（高）×138（奥行）mm		
重　　量	400g		
添 付 品	取扱説明書、接続コード		
性能仕様	アクセスタイム	Max	3秒
	オーディオ出力（L/R）	0.9V	10kΩ
	ヘッドホン出力	16mV	8Ω
	歪　率	0.07%	（1kHz）
	チャンネルセパレーション	70dB以上（1kHz）	
	ダイナミックレンジ	80dB以上	
	S／N	80dB以上	
	周波数特性（20〜20kHz）	0±2dB	

インターフェイスユニット（IFU-30）の主な仕様

表示機能	LEDランプ	POWER
出力端子	オーディオ出力（L/R）	RCA-PIN TYPE×2
	コンポジット出力	RCA-PIN TYPE×1
インターフェイス	69PIN 専用コネクタ	PC Engine接続用
	30PIN 専用コネクタ	コンパクトCD-ROMプレーヤ接続用
電　　源	ACアダプタ方式	電圧 DC+9V
		電流 1.45A（装置全体）
本体寸法	302（幅）×63（高）×226（奥行）mm	
重　　量	1.1kg	
添 付 品	システムカード、本体カバー、ACアダプター、接続コード、取扱説明書	
性能仕様	AD PCM音声合成	モノラル
	サンプリング周波数	32kHzの1/2〜1/16（整数比）
	データビット長	4bit
	内蔵RAM	
	CPUバス接続	64kByte
	AD PCMバッファ	128k×4bit
	バックアップ用（スーパーキャパシタ方式）	2kByte

CD-ROMシステム対応ソフト

今のところ発売が予定されているCD−ROMシステム対応ソフトは下記の５本だ。どの作品もCD−ROMシステム独自の機能を生かしたすぐれものだぞ！

NO·RI·KO

■ハドソン■12月4日発売予定■4980円



◀ノリコの部屋でゲーム

▶CDの音で歌が楽しめる

最近人気急上昇のアイドル小川範子ちゃん。彼女に落とし物を届けてデートしてしまう！というゲームなのだ。

ファイティングストリート

■ハドソン■12月4日発売予定■5980円



◀世界中が戦いの舞台だ

▶リアルなキャラアクション

アーケード版で好評を博した「ストリート・ファイター」の移植版。空手風のアクションゲームだ。

ビックリマン大事典

■ハドソン■12月下旬発売予定■価格未定



◀499のキャラが入ってる

▶イベントも紹介されるぞ

テレビゲーム初のデータベースソフト。ビックリマンシールキャラなどを紹介し、クイズなどもついているTV図鑑だ。

天外魔境

■ハドソン■来春発売予定■価格未定



◀今、一番期待のゲームだ

▶音声メッセージを多様する

江戸時代をバックに、ジライアが巨大な悪と戦うアドベンチャーRPG。キャラのアニメ、音声メッセージがすごい！

コブラ

■ハドソン■来春発売予定■価格未定



◀コブラはまだ開発中

▶かっこいいグラフィックだ

SFハードボイルド・コミック「コブラ」のゲームソフト化だ。内容はアドベンチャー形式になっている。

ソンソンII



文　北枕獲

■NECアベニュー
■1月27日発売予定
■¥5400
■Hu-CARD

バリバリアクションの登場だ!

数年前、ゲーセンに『ソンソン』とゆー『西遊記』をベースにしたゲームがあったよね。なぜか、今、パートIIがPCエンジンで出ることになったんだね。「なんで、今さら…」って疑問は、とりあえず、あっちへほっぽっとくことにしてっと。

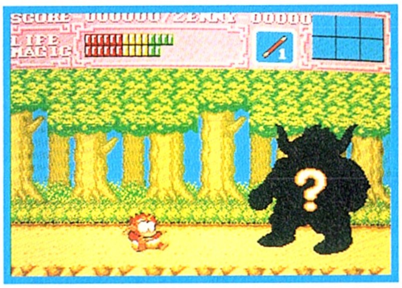
なんせ、あのカプコンさんのアクションゲームだからねぇ。とーぜんバリバリなゲームだろーとゆー予測はつくよね。その通り、なかなかハードな縦横スクロール本格アクションゲームなのだ、これはっ!!

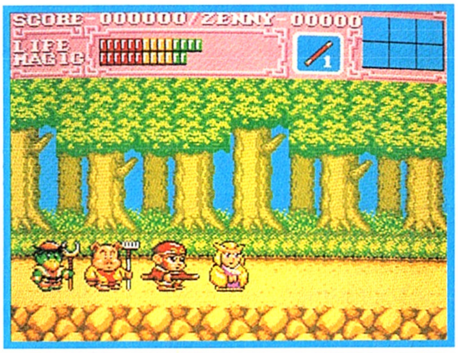
◇カプコン版『西遊記』始まり、始まりぃ!

とゆーワケで、孫悟空、三蔵法師、緒八戒、沙悟浄、4人の天竺への旅も終りに近づいていたんだ。ところが、もー天竺は目の前だって所で、とんでもない事件が起る。なんと、何者かに三蔵、八戒、悟浄の3人がさらわれてしまうのだ! さあ、たいへん!! はたして悟空は、さらわれた3人を救い出し、無事に天竺へつけるだろーか!?

ってのが、このゲームだ。ゲームはラウンド制で、全7ラウンド。各ラウンドの最後にいるボスを倒すと、ステージクリアと、システムはおなじみのモノね。システムはおなじみでも、カプコンのゲームだからねぇ。しっかりと、気を引き締めてかからないと、クリアはムリだろーなぁ。

▼三蔵法師一行の天竺への旅も、もう終わりに近づいていたんだね。ところが、そのとき…

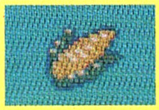


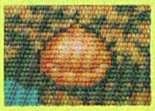


▲いきなり現れたナゾの怪物によって、三蔵法師、緒八戒、沙悟浄の3人がさらわれてしまった!!

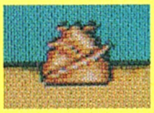
◇悟空はくいしんぼ

画面のあちこちに果物や野菜がある。壺を壊したり、敵を倒したときも出てくる。これを取ると、得点やお金(単位はZENNY、ゼニーだ!)が増えるのね。えっと、野菜が得点で、果物がお金。お金は、お店で買物をするときや、○○○○○○を×××××ときに必要だから、しっかり集めよーね。ただし、いつまでも同じラウンドにいると、かみなりさまが現れるから、ガメくるのもてきとーにね。それから、これは秘密だけど、他にも食べ物もあるんだよ。これは□□□□□を手に入れるために必要なんだけどね(伏せ字ってステキね)。


コーン
得点お野菜。取れば50点。北海道、行きたい…。

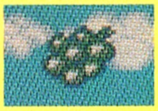

くり
得点お野菜…か、栗って? とにかく取れば100点だ。

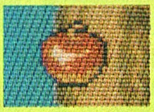

ピーマン
得点お野菜。200点になる。好き嫌いはダメだよ。

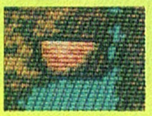

たけのこ
最後の得点お野菜。取ると500点。炊き込みご飯がいいねぇ。

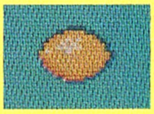

チェリー
お金果物。ナサケないことに1ゼニーにしかならないのだ。


オレンジ
お金果物。自由化でモメてるけど、たった5ゼニーなの。


ぶどう
お金果物。緑色ってことはマスカットかな? 10ゼニー。


アップル
お金果物。最近、リンゴのほっぺ、見ないねぇ。50ゼニー。


すいか
お金果物。ちょっと季節外れだけど、100ゼニーはうれしい。

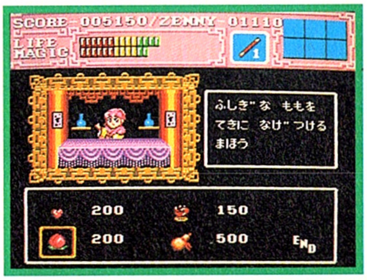

レモン
お金果物。コイツはうれしい500ゼニーだ、るん。


いちご
お金果物の最高峰。なんと1000ゼニー。ビタミンCも豊富だ!


どくろ
コイツは絶対に取っちゃいけないのだ。ー100ゼニーだぜっ!

◇アイテムだって、完備だっ!

もちろん、各種アイテムもそろってるぞ。クリアに必要なモノ、ピンチを救ってくれるモノ、魔法を使えるようになるモノ、いろんなアイテムが"悟空の大冒険(スリー、ツー、ワン、ゼロ、ドカ〜ン!!)"を助けてくれるのだ。アイテムをうまく利用して、全7ラウンドを制覇するのだっ!!



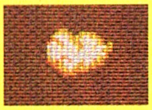
◀魔法や、コンティニュー用ランプはお店で買わなきゃいけないんだよ。しっかりゼニーを貯めなきゃね


KEY
カギといえば、使い道は決ってる。ないと先に進めないぞ。


パウ
画面内の敵にダメージ。きっと、"やしち"もいるぞ!


魔法のランプ
これがないと、コンティニューできないのだ。


ひょうたん
ライフが0になったとき、回復してくれるのだ。

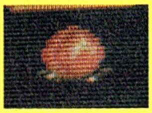

きんとうん
ボスと戦うときに、"きんとうん"を呼ぶことができる。


如意棒
悟空の武器。6段階にパワーアップするんだ。


まきもの
MPを2マス回復してくれる。お店のは5マスだっ!


怪力手袋
特定の壁を5回まで壊せる。ないと行けない所もあるぞ。


ハート
ライフ回復。大きいのは5マス、小さいのは2マスね。


桃
魔法が使えるようになる。桃以外にもあって、全5種類だ。

◇と、ゆ〜わけで、これが悟空ですっ!!

じゃ、主人公、キミの分身、孫悟空を紹介しよう！

悟空の武器は如意棒。コイツをエイッと突き出して、敵を倒しながら進むのだ。一番最初に持ってるのは、"如意棒1"。ゲーム中、あーしたり、こーしたりして、強いモノに代えるんだ。パワーアップすると、延びる距離が長くなり、攻撃力アップ。1段上がっただけで、今まで苦労した敵がかなり楽に倒せるようになる。最強は如意棒6だ。

ピーチボール、シールド、ボム、タイムストップ、サンダーの魔法（どんなモノか、想像つくよね）も、なかなか強力で、たのもしい味方だ。



▶これが"ジャンピング悟空"だっ！ ジャンプは重要なテクだぞ。自由自在に跳べるようにならないと苦しむことになるぞ





▶如意棒は6段階にパワーアップするのだ



◀桃をぶつけて、ダメージを与える魔法。中国では桃は魔除と信じられていたんだ

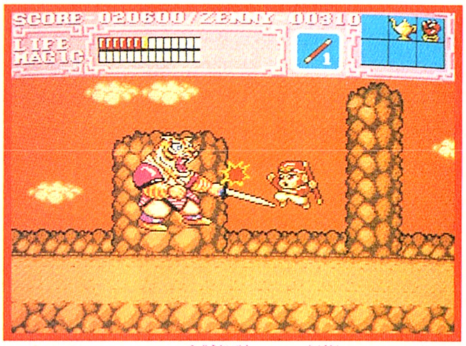
▲きんとうんに乗る悟空の雄姿だ。きんとうんはラウンド2のボス、紅がい児と戦うときの必需品だ

◇それじゃラウンドの御紹介……ほんのちびっとだけどね

とりあえず、最初の方のラウンドの名場面集とまいりましょ。動く足場、ツル渡り、いきなりデカキャラと、なんでもアリアリのこのゲーム、大切なのは守銭奴すること。とにかく、敵を倒したり、壺を壊しまくって、ゼニーを貯めることが大事だぞ。ゼニーがないと、魔法も使えないし、コンティニューもできないんだからね。それから、魔法はボス・キャラまでとっといた方がいいってことは、ゆーまでもないよね。後は、タイミングと根性だっ!!



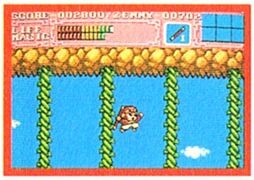
▶どっかで見たよーな、火の弾を吐くトーテム…



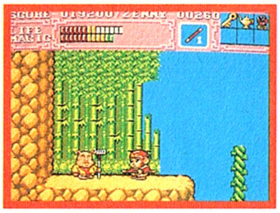
▲ラウンド1のボスは虎力大仙とゆー虎頭のデカキャラだ。"桃の魔法"と"ひょうたん"があれば特攻もできるけど、キミならどーする？



▲壺を壊すと野菜や果物が出る。たまに敵が出るんで、あわてて取りに行かないこと！



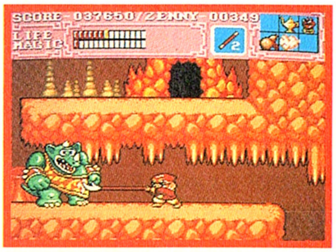
▲連続ツル渡りだってある。そんなにムズくはないけどね



▶やった、八戒を見っけ。いいこと、あるかな？



◀見よ！ これがパウの威力だ!! 敵や壺が、一瞬にして果物に変わったぞ

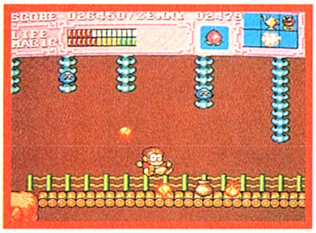


▶デカキャラのステゴンにはヒット＆アウェイが有効だ

▼火の玉は、けっこうタイミングがムズかしかったりするのだ。注意！

▼ラウンド2のボスは、牛魔王の息子の紅がい児だ。火の弾を飛ばしてくる紅がい児と空中戦で戦おう！ ね、きんとうんがないと、大苦戦することになっちゃうよ!!





▼とーぜん"動く床"とゆーのもあるのだ。まだ、ここら辺のは、カンタンなもんだけど







▲ラウンド3は、町の中のようだ。落し穴があるらしいんだよね…

▲"魔法のランプ"を持っていれば、死んでも観音さまがコンティニューしてくれるんだ

ネクタリス



文　北枕獲

■ハドソン
■1月発売予定
■￥5800
■Hu-CARD

未来戦ＳＬＧなんだ、コイツは！

ＰＣエンジンのユーザーで、ウォーＳＬＧのファン、しかもＳＦが好きだと言う皆様、お待たせいたしました。出ます。21世紀の月面を舞台にした局地戦ＳＬＧ、それがこの『ネクタリス』でございます。ＳＦ－ＳＬＧでございますから、とーぜんソレっぽい兵器がバンバンでてきます。ぽいだけでなく、きっちり兵器考証がなされているのが、嬉しいじゃございませんか。しかも、グラフィックが美しいのでございます。これはもう、涙モノなのでございます。うるうる。

◑時代は2089年！　天下無敵のM・O・A!!

21世紀に入り人類の宇宙進出は本格化し、各国がしのぎを削っていた。宇宙開発は莫大なエネルギーを消費し、地球上の資源は枯渇しようとしていた。

人類は、資源を月に求めた。月面に恒久基地が建設され、採掘が開始された。やがて、採掘基地は工場都市になり、重工業は月面に集中するようになる。だが、この時点で月面資源の開発権利について、各国間の同意はなく暗黙の了解で行なわれていたのだ。地上での各国間協議が遅々として進まぬ中、月面では武力衝突が起き始めていた。

そんな中で、ガイチ帝国は"神酒の海"で発見された莫大なウラン鉱床の採掘を単独で開始した。各国は抗議を行なったが、圧倒的な武力を誇る帝国を抑えることはできなかった。

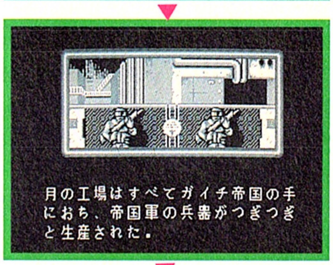
2089年４月６日、帝国は月面における全採掘権および関連施設の接収を各国に通達、武力行使に出た。各国は帝国と国交を断絶、全面戦争に突入する。しかし、エネルギーの元である月を抑えられている限り、地球側に勝利の可能性はない。さらに帝国は地球侵攻の切札、重機動要塞M・O・Aの建造に着手した。この究極兵器が完成されれば地球は帝国の手に落ちる……。

月面に残された少数の人々は、M・O・Aの発射基地が神酒の海にあることを突き止める。残された人々は、M・O・Aを破壊すべく、行動を開始した。



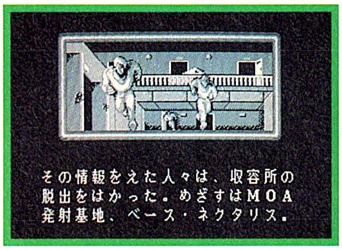














◑おおっと、親切設計だっ!!

とゆーワケで、プレイヤーはM・O・Aを破壊するために、月面を"神酒の海"めざして進む解放軍の指揮をするワケだ。

でも、「こーゆーＳＬＧって、ルールがちょっと…」と思ってるキミ。御安心下さい。『ネクタリス』は『あっぱれゲートボール』と同じ、ハドソンのゲームなんですよ！　そう、『ネクタリス』にも、しっかりついてるんだよ、あの"マニュアル・モード"がさ。このモードを使えば、取説なんか読まなくってもだいじょーぶってぐらい、分かりやすくゲームを説明してくれるんだ。画面で実際にカーソルを動かしながら解説してくれるので、１発で理解できちゃうぞ。ううん、なんて親切なんだ！

で、マニュアル・モードでゲーム・システムが理解できたら、いよいよ戦闘開始だぞ。目的地の"神酒の海"は、遥か彼方。ガイチ帝国に制圧されている各地域を解放しながら、ひたすらに進むのだ！



▶このゲーム特有の"支援効果"や"包囲効果"も、キッチリと説明してくれるから、安心だ。



▶とゆーワケで、これがマニュアル・モードだ。ＳＬＧはルールが…って人もOKだ!!

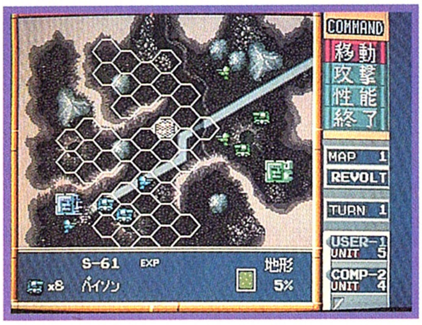


◀分かりにくいＳＬＧ用語も、グラフィックで説明してくれるから、とっても理解しやすいんだ。たとえば、"ＺＯＣ"だって、こーやって説明してくれれば、よく分かるよね

◑月面上の局地戦SLGだっ！

スタート地点から、目的地"神酒の海"まで、いくつかの地区に分けられていて、一つの地区を解放すると、次の地区に進める、って具合いにゲームは進行していくんだ。つまり、それぞれの地区で局地戦を行ない、全ての地区を解放しなきゃいけないのね。各地区の勝利条件は、敵ユニットの全滅か、敵収容所の占領（歩兵ユニットのみ可能ってのは、大戦略なんかと同じね）によるんだ。地区によっては、中立の工場があって、そこを占領すると、兵器が手に入るなんてこともある。

また、地形効果（おなじみ）・支援効果（敵に隣接する味方がいると戦闘力が上がる）・包囲効果（敵をゾックで包囲すると、敵の戦闘力が下がる）なんてのがあるのも、モノホンっぽくていいよね。これって、ロコツに戦闘結果に出るから ね。ポジションの取り方が重要なポイントなのだよ、うん。



▲移動を選択すると、移動できる範囲にヘックスが表示されるんだ。これって、とっても分かりやすいし、いいアイデアだよね



▲MAP1終了寸前の図。このように、敵部隊を全滅させるか、敵収容所を占領すれば勝ち

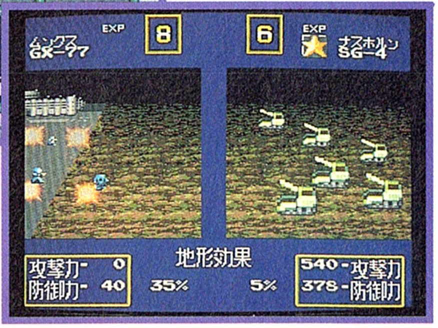


▼これが戦闘シーンだ。おなじみ地形効果の他に、支援効果、包囲効果が加味される



▶とーぜん、間接攻撃ができるユニットもあるぞ。うーむ、一方的な虐殺を受けてしまった。困ったもんだ…

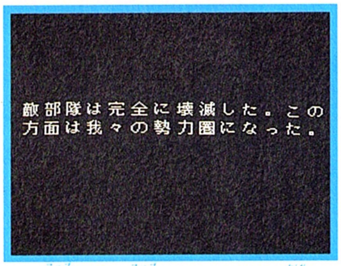
▲工場（敵味方問わず）内にユニットがあるときは、それを見ることができるんだ



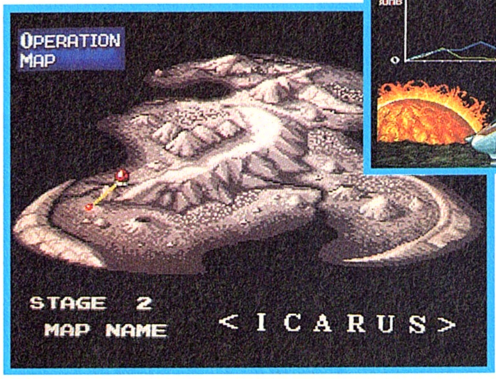
◑かくして月面戦争は続く

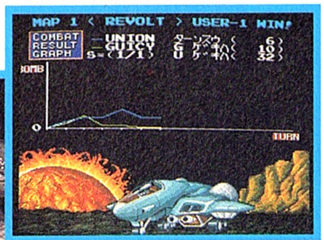
こーして、一つの地区を解放したら、次の地区へ進軍する。最初は装備もナサケないんだけど、どんどん充実していくってワケだ。もちろんガイチ帝国軍も、どんどんパワーアップしていくから、けっして楽な戦闘にはならないんだけれどもね。

でも、兵器がどんどん充実していくってのは、うれしいもんだよね。新しいユニットが出てきたら、ゲームの手を休めて、効果的な使用法を考える、なんてのも楽しいもんだ。



▲MAP1やMAP2は、ちょっと考えれば楽勝で終わらせられるのさ





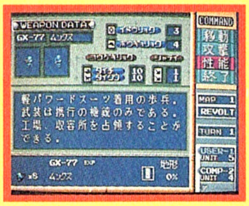
▲戦闘結果をグラフで表示。それにしても、かっこいいグラフィックだね

◀さあ、次のマップだ。それにしても、ベース・ネクタリスは遠そうだね

◐登場ユニットは23種類

その見てて楽しいユニットは、敵味方合わせて、戦闘攻撃機3種、戦車7種、自走砲2種、軽車両2種、対空車両2種、野砲1種、歩兵3種、輸送部隊2種、それから地雷と、計23種類だ。

種類から分かるように、戦車戦がメインだけど、制空権もかなり重要。最初、航空（宙？）ユニットを持つのは帝国側だけなんで、苦労するんだ、これが。

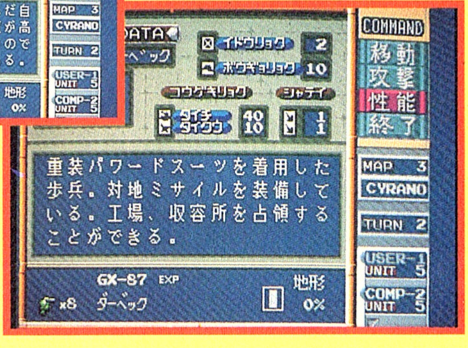


◀ムンクスは最弱ユニットだけど、なきゃ困る



◀一番標準的な戦車が、このパイソンなんだ





▶なかなか強力な対地ミサイルを装備した、重装歩兵ダーベックもあなどれない相手だ

▲戦車にとって恐いのが自走砲と航空機。ナスホルンには苦労させられる

MEGA DRIVE CLUB メガドライブクラブ

Vol.2

発売当初の品薄状態もようやく収まってきた今日この頃、みんなはもう買ったかな？　ソフトの発売もこれから本調子になっていくところだ。メガドライブクラブも気合入れて新作を紹介していくので、乞うご期待というワケだ。ではいくぜっ！

おそ松くん……………………………………おそまつくん



セガ/12月下旬発売予定/￥5500

今回紹介するのは「おそ松くん」。テレビアニメでもうお馴染のキャラクターアクションゲームだ。と書くとなんだ、と言う人もいるかもしれないけど、そこはメガドライブ。美しすぎるほどのAVがそんじょそこらのキャラクターゲームとの差を教えてくれるぞ。

✖おそ松ファミリー勢揃い！六つ子を助けてイヤミをやっつけろ！

おそ松くんの兄弟5人をさらってしまったイヤミ。ピンチ！　残されたおそ松くんは単身、イヤミの使った魔法の世界へと飛びこんでいった。武器はパチンコのみ。たったひとりじゃどうにもならないが、みんなを助け出せばイヤミなんか簡単にやっつけられる。いつもの元気で行こうっ！

さまざまな場面をパチンコとジャンプで切りぬけて、とにかく進み、ボスのイヤミをやっつければOKだ。



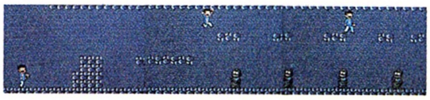
▲近づいてパチンコを撃つ！　でも敵だって攻撃してくるんだから、気をつけなきゃね。しゃがんで攻撃するのもいいかも

地上



◀メイン画面だ。もっとも派手で、敵も多い。ボスのイヤミがいるのも地上だ

地下



◀地下のグラフィックは地味。敵も少ないし……。どこかに中ボスチビ太がいる

空中



◀空中面はボーナスステージ的な役割がある。リボンや食べ物があっぱいあるぞ

✖この手のゲームだからして、やっぱりアイテムが重要なのだ

敵をやっつけると、その場にアイテムが出る。種類は3つ。まずはリボン。これはお金のかわりをしてくれるもので、とと子ちゃんのお店に入った時に使うのだ。大中小の3種あり、それぞれもらえるリボンの量は違っている。

次に食べ物アイテム。ラムネやチョコレート、ラーメンなどがあって、それぞれライフを回復することができる。

そして、おそ松くんカード。これは6枚集めると1UPするのだ。あまり数は出ないけどね。

ラウンドの途中にあるとと子ちゃんのお店ではおそ松くんのパワーアップアイテムを売っている。リボンと交換だ。足が速くなったり、敵を全滅させたり……。セレクトし、Ⓐボタンで使えるのだ。

▶リボン



▲リボンを取る！　一定時間経つと消えちゃうので、お早めに！

◀イヤミ魚のジャンプをよけて、リボンとラーメンを取ろう

▶あみだ



▶食べ物



▼とと子ちゃんのお店

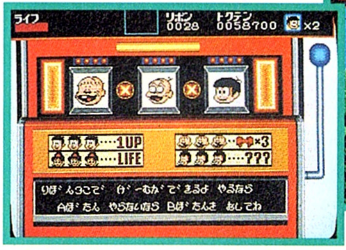


▲チビ太のところには何があるか分からない。見るためにはリボンが必要だ

◀おお！　アニメと見まごうばかりのかわいさのとと子ちゃん。でも役立つのを買おう

▶リボン3コでスロットマシンが1回できる。狙うは1UP。よっく見て止めよう

▼スロットマシン





▲おそ松くんカード

◀リボンの上にあるのがおそ松くんカードだ

ラウンド数は全部で3つ。むかしむかしの世界なのだ

ラウンド1 桃太郎の世界

最初は桃太郎の世界だ。チビ太がお地蔵さんになっていたり、イヤミがカニで現れたりする。日本昔話の世界だな。うん。

複雑につながるマップを調べつつ進んでいくと、桃太郎のカッコをしたチビ太が登場する。こいつが中ボスだ。やっつけて、右へ進むとパワーアップ。捕われた六つ子のうちの誰かひとり(名前不明)を助け出すことができるのだ。ライフの最大値が上がる。

さらに色々なマップを進んでいくと大ボスのイヤミが現れる。やっつければラウンド1はクリアとなる。



▲フロ屋の煙突の上にチビ太猿がいる。狙いをつけて、落ちてきたところを攻撃しよう



▶イヤミガニは大小のアブクを吐いてくる。パチンコで壊しながら上を進むのがよい



◀中ボスチビ太は桃太郎のカッコでむかってくる。かわしながらうまくアタック



▶で、コイツがボスイヤミ。どうやらエンマ大王らしい。しゃがんでひたすら撃つのみ!



▶ボスイヤミを倒すと二人目を救出できる。ライフが増え、射程も延びるぞ

ラウンド2 白雪姫の世界

ラウンド1とはうってかわって白雪姫の世界だ。メガドライブの美しいグラフィックに展開されるメルヘンの世界……なんて甘いものではない。キューピットのチビ太はどんどん矢を射ってくるし、7人の小人はピョンピョン跳ねてくるわで、もう大あわて。パワーマップしたパチンコを上手に使って進んでいこう。射程が延びているからね。きれいなグラフィックに見とれていたら、ちとかなわないかもね。



▶デカパンは中ボス。拳法風に攻撃してくる



▶おえっ、イヤミの白雪姫が大ボス。リンゴが武器



▲チビ太がキューピットになった。メルヘンだけど、矢は手強いぞ



▶おや、とと子ちゃん……かと思いきや、これは罠。撃つとイヤミ狼に変身!

ラウンド3 原始の世界

最後のラウンドは原始世界。背景で火山が爆発していたりする何ともにぎやかなところだ。もちろん敵キャラの攻撃もかなりにぎやか。原始人のカッコをしたチビ太やプテラノドンが次から次へと切れ目なく襲ってくる。セガのゲームにしては割と簡単な「おそ松くん」だけど、最後まやっぱり手強い。

ここをクリアすればゲームエンドだ。

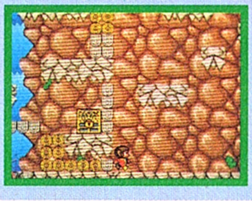


▲ハタ坊とチビ太が原始人になってるのだ

メガドライブクラブ 一押し情報 セガの本領発揮!"ファンタシースターII"

年内発売は「おそ松くん」と「アレックスキッド・天空魔城」の2タイトル。「天空魔城」はセガの顔ともいうべきキャラクター、アレックスが主人公のアクションゲーム。以前発売された「アレックスキッドのミラクルワールド」の続編になっている。メガドライブ用になって、どんな進歩が見られるか楽しみ。

また、SLG「スーパー大戦略」は来年初頭の発売。よりパソコン版に近い移植になりそうだ。



◀「天空魔城」。なかなか手ごたえのあるアクションゲームになる!



◀ファミコン版の大戦略より、はるかに整理されたグラフィックだ

だが、一押しは「ファンタシースターII」。オリジナルRPGとして最大の期待がかけられるこのゲーム、容量はなんと6メガ+バックアップ! それだけにAV面、ストーリー面での練りこみは並大抵のものではない。さらにバックアップシステムには事故防止のためメモリー修復機能まで付いてるらしい。1月下旬〜2月の発売が待ち遠しい!



▲「PSII」はとりあえず戦闘シーンを紹介する。詳しくはまたいずれ

SUPER GOLD

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

読者プレゼント NO.1

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



5名

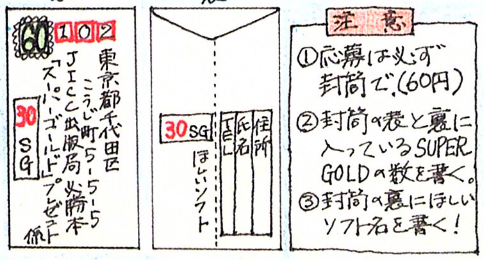
「グラディウスファンタジア」
(アポロン音楽工業)



ディスクだってもちろんOK

応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに! 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは12月16日(金)当日消印有効。発表は'89Vol.4の予定です。

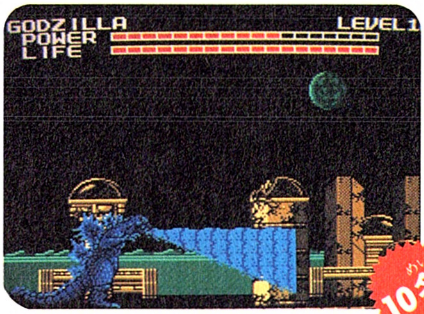




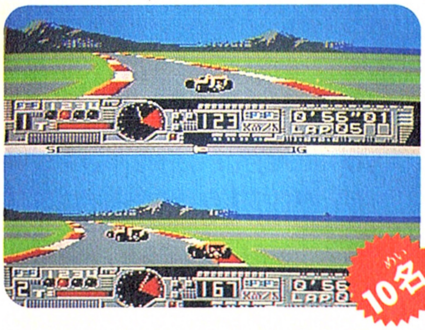
読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

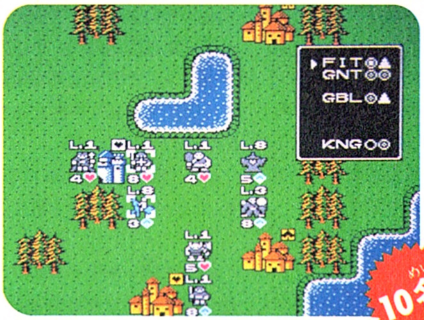
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



①ゴジラ（東宝）



②中嶋悟F1ヒーロー（バリエ）



③キング・オブ・キングス（ナムコ）



④かぐや姫伝説（ビクター音楽産業）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、12月16日㊎当日消印有効。(消印については郵便局に確認するといいよ)

発表は、'89Vol.4のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.20 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

青森県・大貫洋一　秋田県・丸山堅二　茨城県・村岡俊二　群馬県・葉山学　千葉県・台場敏和　東京都・大林淳一　富山県・木村克也　山梨県・来栖恒平　岐阜県・上座武夫　愛知県・小野峰太　京都府・大原賢次　兵庫県・棚宮文明　奈良県・江川久明　山口県・森山まゆみ　福岡県・中原良治　長崎県・太田幸夫　佐賀県・内田恭平　川上正広　徳島県・井上哲男　鹿児島県・永友和茂　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・石橋健一　藤田辰美　青森県・梅田裕太郎　秋田県・萩尾清明　岩手県・大谷正広　山形県・泉智子　福島県・石川昇一　群馬県・内田義夫　栃木県・沢田明子　茨城県・水原光昭　埼玉県・宇田輝男　河田一正　東京都・詰田圭子　愛原修央　神奈川県・木済進　石川県・新田信久　山梨県・宮崎美奈子　静岡県・竹本賢一　高知県・菅谷清一　鹿児島県・石川藤子　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・片山明　青森県・古橋路也　沼田真美　福島県・植木英男　茨城県・塩田浩二　埼玉県・盛田佳代子　東京都・橋田勲平　神奈川県・立山慎吾　石川県・神原伸也　長野県・川田直起　静岡県・長谷川涼子　三重県・徳川賢次　大阪府・大久保学　奈良県・綿田政一　島根県・詰田伸広　香川県・藤田正彦　大分県・種ノ池里子　愛媛県・粟原嘉夫　長崎県・横田洋介　鹿児島県・鳥井博　他20名

★コナミックスポーツインソウルTシャツ

山形県・吉田芳夫　福島県・菅原那美子　東京都・中村俊一　大阪府・小林忠仁　宮崎県・門田泉

アンケート・ハガキ・プレゼント

①えりかとさとるの夢冒険

青森県・上杉潤　茨城県・光波孝志　埼玉県・早川恵子　東京都・浜那和也　神奈川県・小林幹彦　郡司恭子　新潟県・松原理加　和歌山県・鷲尾宗昌　滋賀県・橋本輝和　福岡県・坂口雅夫

②コブラコマンド

山形県・森晃一　秋田県・石川祐介　栃木県・中嶋雄一　東京都・大塚信明　神奈川県・堀真人　岐阜県・関矢喜夫　静岡県・野田厚三　大阪府・飯島正夫　兵庫県・平田裕一　熊本県・浦瀬武彦

③燃えろジュニアバスケット

北海道・小島剛　千葉県・松野進吾　東京都・角田正雄　浦瀬めぐみ　岐阜県・東良一郎　静岡県・小松原司　大阪府・飯田陽一　京都府・酒井正子　兵庫県・須藤千春　山口県・安部高文

④ザ・ブラックバス2

北海道・藤田浩司　山形県・江田淳子　東京都・浜野則夫　長野将志　石川県・浅井洋二　愛知県・田辺利行　奈良県・上田昭生　広島県・山西拓也　長崎県・金子康広　鹿児島県・山瀬久史

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

先日、本で読んだのですが、たいていの人は一生の間に列に並ぶことに約5年を費すそうです。僕はソフトを買うときだいぶ並んだので6、7年かな、と思いながらも並んで買って良かったと思えるソフトがもっとでてほしいと切に感じる今日このごろです。

（北海道・万屋梅之助・14歳）

▶そーいえば学生時代に徹夜で並ぶだけのアルバイトをやったことがありました。風邪はひくし、人生無駄にしたなぁ。

（ハルク）

今、TVゲームは大きな転機をむかえていると思うが、それはハードの充実がメインであって、決してソフト面で大きな進歩があるとは思えない。PCエンジンのCDロムはドラクエIIIが2000本はいる容量を誇るらしいが、それがすなわち2000倍のおもしろさというわけにはいかない。その大容量を例えばドラクエIIIのときのようにフルに使って、しかもそれに見合っただけのものをつくってこそ意味がある。僕はこういうゲームを作ってみたいと強く思うわけで、堀井さんチームのように金と時間をかければ、すごいのができるとは思うんだけど……。やってみたいんだよね。本職として。

（仙台市・諸葛亮孔明・19歳）

▶がんばってください。としかいいようがありません。

（ヒラ坊）

男塾を出せ。このやろう。

（大阪市・高尾純子）

▶わかったわかった。暴力はよせ。

（ヒラ坊）

マップとかコース別攻略法の図解とか見てると色鉛筆やサインペンをとっかえひっかえつかんでは目をショボショボさせているくろす君の姿がうかんできて、どうもわびしくてせつなくてほほえんでしまう。というのはウソで大変、気の毒だ。でもそれが仕事なのだから文句を言わずにやりなさい！

（船橋市・松川由美）

▶はいっ！（よい子は返事一回）

（黒須）

私はつい先日まで米穀店をコメガラテンと読んでました。

（京都府・アウト・オブ・ザ・ブルー）

▶私はつい先日までアラスカはカナダの一部だと思っていました。

（友の会に出稼ぎにきた作山です）

とびだすメガネ。あともひとつの方の6000円ぐらいするとびだすメガネの様なもの。それとどっかのディスクについてたキーボード。なんかのゲームのカラオケのマイク。光線銃。ボクシング・ゲームの変なおじさん。これらのアイテムはどーなっちゃうんでしょう。高い金出して買うんですから、チャンと責任とってほしーですよね。

（浦安の消印・名前ぐらい書けよ）

▶ボクシングのおじさんが一番、使い道ありそうだけどね。んなことねーか。

（ハルク）

いくらIC不足とはいえ、9800円は高すぎるだろう。こんなの定価で買うぐらいだったらメガ・ドライブ買ってスペ・ハリIIでもやってた方がまだましさだまさしだ。

（市川市・こみねい）

▶そーだそーだ。「隣り合わせの灰と青春」だって高くても980円だぞ。安いぞ安いぞミッキー安川だ。

（ヒラ坊）

こんにちは。突然ですがこのあいだヒマだったので創刊号をみていたら、不思議に思ったことがありました。創刊号の紙コンアトランダムや大バグ野郎などのコーナーのねたを送ってきた人はなぜ創刊号なのにのることができたのでしょーか？　教えてくれー。

（神奈川県・ゴツオ・13歳）

▶知らないほうが幸せなことが世の中にはいっぱいあります。それよりも、いまや創刊号は非常に貴重なものになっています。家宝にしてください。

（山本精子漏）

以前はふみつけられた金亀虫やかぶと虫で秋を感じていたのに、最近鈴虫いなごなどの死骸に冬の入りを感じる。新潟の冬はきびしい……。

（新潟県・あくりる）

▶金亀虫ってなんや？

（ハルク）

とりあえず文録にホレた。ナツメがんばれ～。私、受験生。いますごく元気です。ああ、よかった。

（渋谷区・安孫子美穂・15歳）

▶よかったじゃないよーん。だいじょうぶかな？この子は。

（ヒラ坊）

あたしは5回ほど恋をしました。最初はジュゲムさん。その次はスライムくん。その次はくろすさん。その次はドラクエIIIの私のパーティの勇者ゆうすけクン。その次は貝獣物語のギロギロくん。彼、ピンク色だったらもっとEなー♡

（茨城県・SABOTEN・中2）

▶いいかげんに聖闘士星矢。

（ヒラ坊）

必本に限らずすべてのファミコン雑誌に言えることだけれど、RPGの紹介記事は今のままではいけないと思う。発売前からイベントの中身（内容）や攻略法を載せているのではクリアする楽しみも半減してしまう。読者にそこまで気をつかわせる雑誌も考えものだと思う。編集者もそこのところをもっと考えてほしい。

（江南市・木下義章）

▶つらいつらい。

（ハルク）

一本買うなら……のところでロックマン2の評価が高いのはWHY？私にはわからない。

（三重県・柴田直樹）

▶アクションゲームとしての完成度がとても高いからです。でもアクションゲームのにがてな人にも無理におすすめってことじゃないです。

（ヒラ坊）

Vol. 22の飯塚ひとみ様、占いにはいくつかの対処法があります。①一番自分に都合がいいのを信じる。これは占いを読んだ直後、気分が晴れ晴れとします。②一番自分に都合が悪いのを信じる。そうすれば後の幸せがより大きく感じられるでしょう。③占いは「占い師」という作家の作品として楽しむ。最も良いのは自分の都合にあわせて①から③を使い分けることです。

（東京都・ゆかりべまりこ）

▶でも「タロット占い」はすごいなり。人生これで決めちゃうなり。

（成沢）

ベニー松山さん。あたし「隣り合わせの……」を題材にして読書感想文コンクールに提出したら賞状もらっちゃった。感謝してます。ちなみにわたしは小学生。

（東京都・宮原亜矢子・11歳）

▶そりはよかったぶあい！亜矢子ちゃんの感想文、読みたい。

（ベニー松山）



▲働く若者シリーズ2「隣り合わせの…」校正しているところです。これだけやってもなさけない誤植でちゃったよ。ごめん。

日本テレビの「アメリカ横断ウルトラクイズ」を見ていたときのことです。「ドラゴンクエストのモンスターデザインをした人は？」という問題が出た。いっかこーいう問題がでるだろーなと思っていた。ちょっぴり喜んだ。しかし、答えた人はきっぱり「トリイ・アキラ」だもんなー。

（三重県・小山賢司・12歳）

▶ハラホロヒレハレ（死語）

（ハルク）

ファミコン版ウィザードリィ発売1周年おめでとうございます。ところでゲーム画面のポイゾンジャイアントは左を向いているのになぜ、カセットの箱のうらでは右向きなのですか？

（愛知県・矢野愛樹・14歳）

▶謎です。友の会に聞いておきます。さーて次号発売は12／16金よろしくたのむぞ。年末進行！ゴーゴー！

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麴町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

JICC出版局

好評発売中!!

ドラゴンクエストIII
マスターズ★クラブ



ドラクエファン大集合!!



ドラゴンクエストIIIマスターズクラブに寄せられたマスターズたちの熱い声を大収録。呪文のこと、アイテムのこと、キャラクターたちのこと… マスターズクラブ未収録文も復活しての登場だ。

ドラゴンクエストIIIのことを話そう

ゲームデザイナーがゲームライターが…ゲームを誰よりも知り、愛する人々によるレビュー。





堀井雄二直撃インタビュー!

ドラゴンクエストシリーズの作者、堀井雄二氏と音楽担当すぎやまこういち氏へのインタビュー最新版。作者たちの語る、ドラクエIIIゲームの理想、そして次回作の話。

完全復刻!ドラクエIIIQ&A



ファミコン必勝本に連載された「堀井雄二のドラクエIII Q&A」の総集編。ドラクエI IIIの秘密、謎、メイキングストーリー…作者自らが読者の疑問に一問一答。



くにひろの冒険は続く

ファミコン必勝本に連載された、勇者くにひろの冒険の書。熱烈な要望にお答えして、未収録分〜ダーマ〜の章を掲載。

新書版/オールカラー/定価480円

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1988

NEW SOFT STREET



イエイッ！ジングルベールジングルベール！鈴がなるっと。ずーっと歌ってたらこのコーナーもすぐ終わってしまうぜ。楽でいいけどね。さてこのクソ寒いのに野球だ野球だ野球だ！ベースボールスターにホームランナイターだ！

どっちもおもしろいぞっ！オレ、ルールわかんねけど。それからナムコからハイドライド3がでるっ！こんべさんコレおもしろいの？あ、そう。ではクリスマス・パーチーにいってくるぜっ！雪をけりー。

ベースボールスター——94
ホームランナイター——95
ハレーズコメット——96
ハイドライドIII——97
アメリカンフットボール——98
爆笑！人生劇場——99
ファミリーピンボール——99
機動警察パトレイバー——100
御存知　弥次喜多珍道中——100
サンダーバード——101
タマ&フレンズ——101
キテレツ大百科——101
地獄耳——101



／SNK／3月発売予定／価格未定

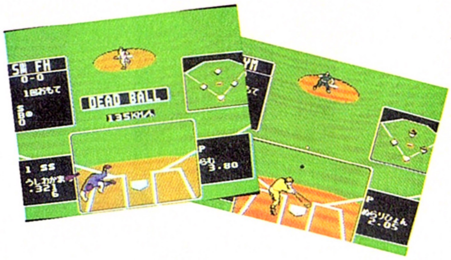
BASEBALL STAR
ベースボールスター



NEW SOFT STREET

ファミコン界の2強ジャンルと言やあ、スポーツ・ゲームとRPGって昔から(？)相場が決まってる。そん中でも、とりわけ強力なのが『野球ゲーム』。だから業界注目率もナンバー1。そこへ、また新たに1本、新しいのが発売されるゾォ!!

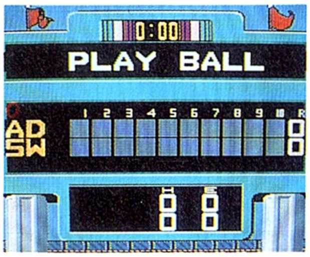
ところで『野球ゲーム』。RPGのように、ルール(決まり)やストーリー、出てくるキャラにいたるまで、なんでもアリアリなんてことは全くなく、なんでもかんでもすべて決められている。それだけに、他のゲームとの差別化したところが面白いかどーかで、ゲームの良し悪しが決まってくる!! じゃあ今度のソフトはどこが違うのかチェックしてみよう。



野球ソフト新登場!! はたして『ファミスタ』を越えられるか!?

野球のルールを壊さずに、新しいシステムをしこたま導入!!

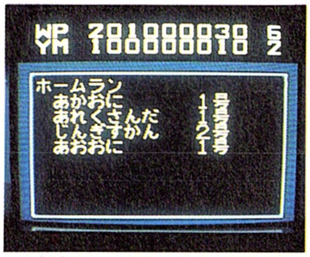
『ベースボールスター』は、今までに出た野球ものソフトをよく研究し、いいとこだけを集めたようなソフト!! もちろん新しいシステムだって忘れちゃいない。まずは『新人を取る』モード。ベテラン、外人、新人と3種あって、お金に応じて雇える人が決まってくる。それとは反対にダメ選手をポイする『くびにする』モード もあるぞ。さらに、『トレード』。あの選手が欲しいなんて時に使おうぜっ!! VSモードはもちろん、自分でリーグを作ってリーグ戦をやったり、チームを作ったりもできるのだっ!! 各選手の能力値などの設定もしっかりしているし、リーグ戦の成績や選手たちのデータ表示も親切!! もちアトラクション以外もグー!! バッティングからピッチングまでよく本物を見ているし、テレビ中継ぽい見せかたもなかなかなもん。はたして、こいつはファミスタを越えるか!?



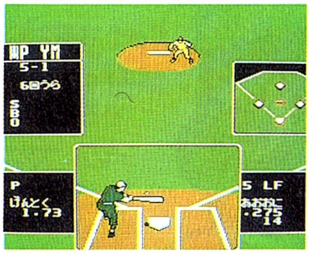
▲試合のテンポがとてもいい感じ



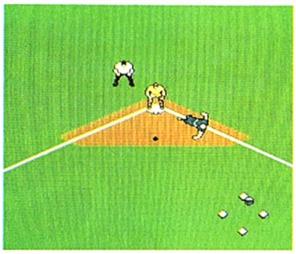
▲一目で順位と勝ち星がわかる!!



▲試合後には、結果の表示もある



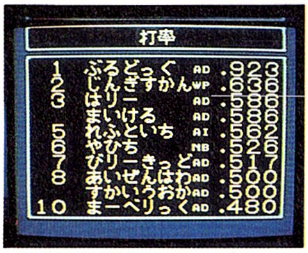
▲雰囲気はファミスタに近し!!



▲各選手のデータは必ず把握しよう



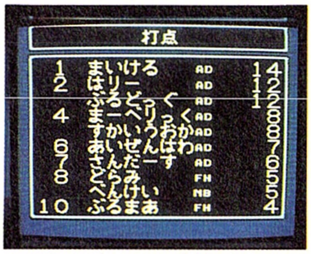
▲画面構成がRPG風で見やすい



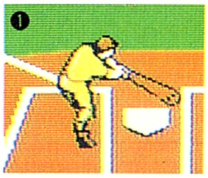
▲打撃成績の表示が10位まで出るぞ

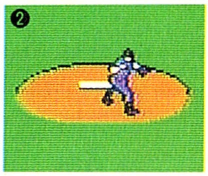


▲成績のいい選手を育てるように



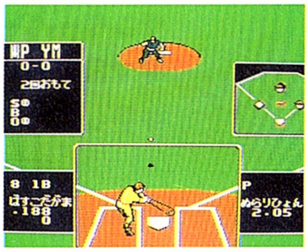
▲成績の上下は優勝に左右する!!



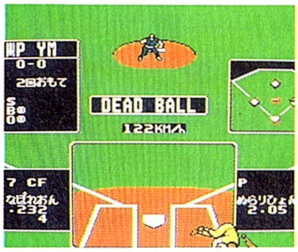




◀▲▼選手たちのグラフィックも個性豊か!! 外人選手にありがちのクラウチングや女の子の腰を強調したような絵がミョーに新鮮に見えるぞっ!!



▲選手の個人データも大切な要素



▲ピッチングには細心の注意を!!

ここにある写真だけでも、十分雰囲気は伝わったと思うけど、なかなかやりがいのあるソフトに仕上がってるゾォ!! この他にも選手の能力値の表示があったり、画面もバラエティに富んでる。動いてる所が見せられないのが残念だけど、キッと満足してもらえると思う出きばえだ!!



／データイースト／３月発売予定／￥5800

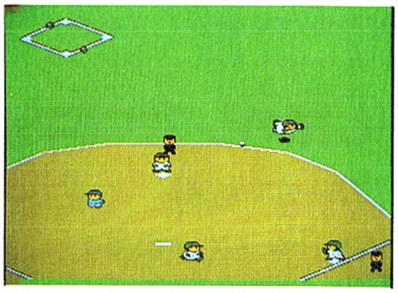
ホームランナイター



NEW SOFT STREET

新作が発表されるたびに販売ランキングの上位にくいこむＦＣ野球ゲーム。今年は「スーパーリアル」「ハリスタ」「燃えプロ２」そして、もうすぐ発売の「ファミスタ'88」とボクたちを楽しませてくれた。来年も注目の新作が目白押しのようだし期待できるみたい。

さすがに国民的スポーツと言われるだけのことはあるのだ、野球は。



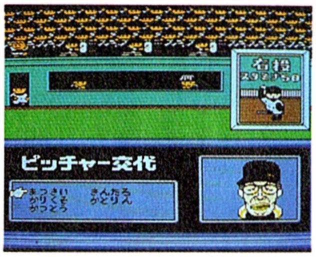
◀＋キー＋Bボタンでダイビングキャッチ。迫力あるプレイだ

ガンガン！と打ちまくる豪怪野球ゲームなのだ

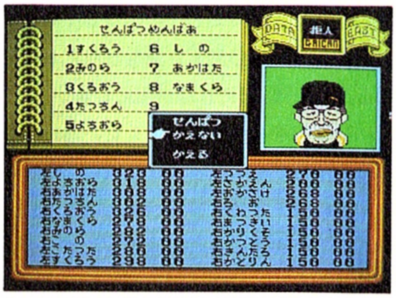
目指すは日本シリーズ優勝だ

また野球ゲーム…なんて言っちゃいけない。この「ホームランナイター」は今までのＦＣゲームとはちょっとタイプが違うぞ。小気味良いアクションとギャグいっぱいのイベント演出が楽しいのだ。

基本的なモードは、３種類。対ＣＯＭの公式戦モードとオープン戦モード、それから２Ｐ用の対戦モードだ。オープン戦は普通の対ＣＯＭ１Ｐモード。公式戦モードではリーグ戦30試合を戦い日本シリーズを目指すのだ。チームは2リーグ12球団の中から選ぶんだけど、その他に特別チーム2球団が設定されているぞ。



◀ピッチャー交代！投げすぎるとくたびれてくるので素早いスイッチを。取られた得点によって監督の表情も変化する



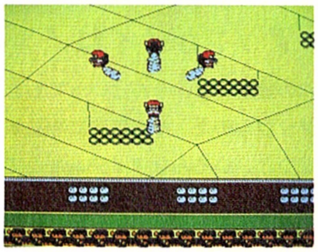
◀チームを選ぶとメンバーが表示され、先発オーダーの組み直しもできる

見どころイッパイ、イベントいっぱい、ショーアップ野球ゲーム！

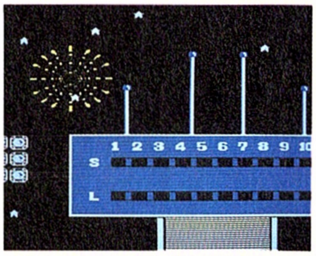
演出が楽しいんだ

「ホームランナイター」の球場は人工芝、ラッキーゾーン付き、ドームの３種類のグラフィックが用意されている。塁上のランナーはウインドウで表示されるし、スポーツニュースでは試合結果、通算のチーム成績と選手成績を見せてくれる。ゲーム上の要所要所ではイベントシーンが用意されているして大サービスのグラフィックなんだ。

ダイナミックなプレイと笑えるイベント、見て楽しい野球ゲームの登場なのだ。



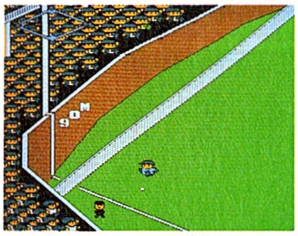
◀ドーム球場でホームランを打つとこういう演出がなされる。なかなか芸が細かかったりするのだ



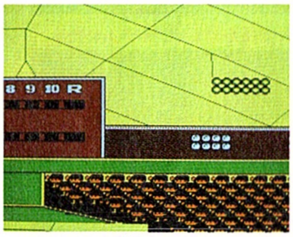
◀ドーム球場以外でホームランが出るとドカーン、ドカーンと一掃ランナーの数と同じ回数、花火が打ち上げられる



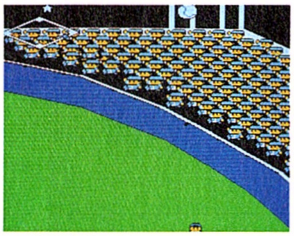
◀これは満塁ホームラン。とっても派手でよろしい。が、ピッチャーはみじめにも後向きにしゃがみこんでしまった



▲ラッキーゾーンのある球場だ



▲ここがドーム球場！フェンスが高い



▲人工芝球場なのだ



▲スポーツニュース。チームの成績だ



▲打率成績。バンバン打って食い込もう



▲ああ、みじめ。コールドゲームだとさ



ディスク／タイトー／1月中旬発売／¥3300(予価)

HALLEY WARS
ハレーウォーズ



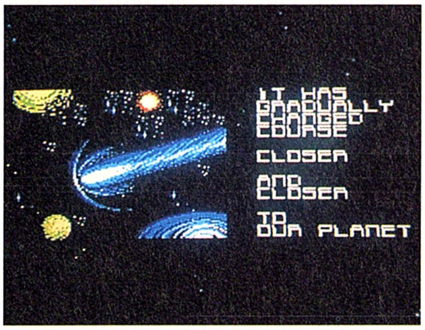
NEW SOFT STREET

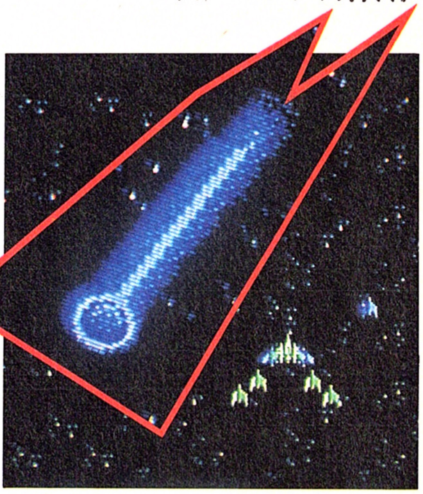
今から2年半前、76年ぶりにハレー彗星が回帰したのを覚えているかな？　その当時、巷ではネコもシャクシもハレ～ハレ～、一大ハレー彗星ブームだったんだ。で、このゲームも、ゲーセンでハレってたのね。デキがよかったからFCでもデビューしちゃうのさ！

いぶし銀のシブさでキメる正統派STG

シンプル・イズ・ベスト

何で今ごろ……な～んてことは、このさいいいっこなし。とにかし、ゲーセンではなかリ人気があったから、キミも一度はプレイしたことあるでしょ。あの興奮が居ながらにして楽しめるんだもん、気にしない気にしない。マジで気になる内容のほうはってぇと、基本的にAC版のよさがそのまま生かされてる感じ。シンプルな画面でオーソドックスな縦スクロール、STG本来の目的を追求したツー好みの味付けなんだ。パワーアップのしかたも理想的だし、大宇宙を舞台に繰り広げられるスペースウォーズのイメージが、これほどビシッとあてはまるゲームって珍しいぜ！



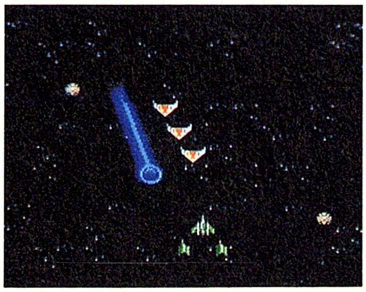


▲壮大なスペースエリアを、縦横無尽に暴れ回るハレー彗星。ゲーム中は、敵キャラとは別に、このハレー彗星が自機めがけて突進してくるんだ。しかも、一撃じゃぁ倒せないやつもいる。ザコキャラの数だってハンパじゃないだけに、かなりの苦戦を強いられるのだ！

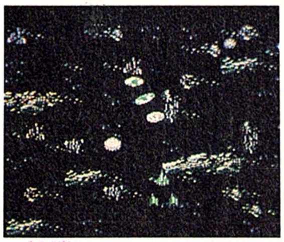
キミは超高速スクロールにどこまで耐えきれるだろうか！

パワーアップがイイね！

このゲームの醍醐味は、なんといっても自機のパワーアップなのだ。宇宙空間に散乱する小惑星を撃つと、いろんなアイテムが出てくる。すると、アイテムは宇宙を浮遊しだすんだ。そいつを取れば、自機はバンバン強くなっていくわけね。AC版でおなじみのオプション機は、4機までつけられる。そして、ビームのパワーアップは4段階。最高段階になったときの爽快感は、ほんと、ヤミツキになるほどキモチイイ。それに、エリア2の超高速スクロールも、ゲーマー心をくすぐるぜ



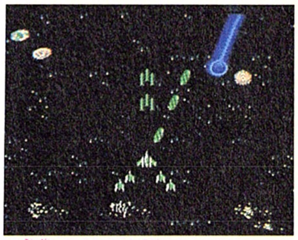
◀画面はシンプルだけど、やればやるほど味のある本物指向のSTGだ



▲AC版のエリアゲージは省略ね



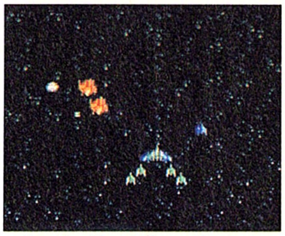
▲小惑星を撃てばアイテムが出る



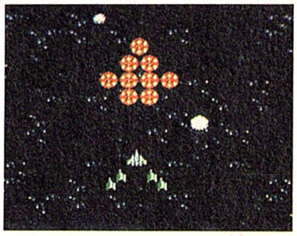
▲最大ビームの威力はスゴイッ！



▲オプション機は4機まで装着可能



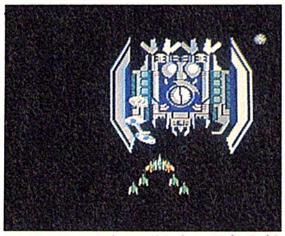
▲赤い色の敵は一撃では倒せない



▲赤い敵がカタマリになって襲う！



▲横に広がって行く手を阻む強敵



▲ボスはこんなにデカキャラなのだ



▲エリアをクリアするとボーナス点



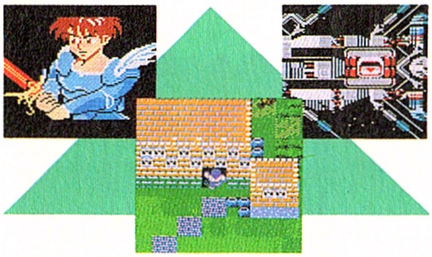
／ナムコ／3月発売予定／価格未定

HYDLIDE 3

ハイドライド3闇からの訪問者



NEW SOFT STREET



来春、ナムコから「ハイドライド3」が登場する。ハイドライドといえば、アクションロールプレイングゲームの草分け的存在として、とみに有名な人気シリーズ作。以後、トントントンと続編の追加や移植がすすめられ1989年、とうとうファミコンで〝3〞が出ちゃう。いやはや時の移り変わりは早いねー。そういえばこのゲーム、時間の設定をシビアにゲームに盛り込んだことでも話題を呼んだ。つべこべ言わずに本題に入ろう。

そうです。あのハイドライドです。うん。

ともあれストーリー






闇は光の陰にあるとは限らない。暗黒の時が、またやって来た。慈悲と美徳の象徴、妖精の棲む国、フェアリーランドの平穏は永くは続かなかった。突然に襲いかかる天変地異に人々は、恐れおののく。それだけならば、まだしもよかった。が、闇を支配する者が邪悪なる創造の主、ガイザックと知ると、その恐れは頂点に達した。そして口々に「誰か平和をもたらしてくれる者はおらぬのか――」とあわてふためく。その時、森の街にたたずんでいた冒険者は、胸を痛める間もなく、ぎゅっと手にした剣を握りしめた。

剣に魔法に時間に重さ。経験、防具と謎の数々何でもござれ

熱しきったアクションロープレのお味は？

では、やること、すること、できることが盛りだくさんの「ハイドライド3」のゲームの仕組みをサッと紹介しておこう。

プレイヤーはまず、戦士・僧侶・強盗・修道士のなかから職業を選ぶ。とまあ、聞き慣れたスタートだけど、アクション系のゲームにしては珍しいことに気づくと思う。そしてフィールドで怪物と戦ううちに、経験値を得る。はいはい。さらに強い武器や防具を求め、遠くを旅する冒険者となっていく。はーい。

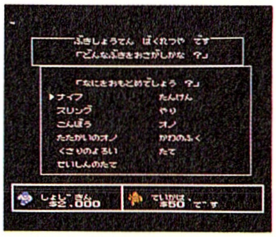
ようするにここまでは、けっこう普通。だがそれだけで黙っている「ハイドライド3」ではなかった。それが時間と重さの設定だ。

まず時間。ゲームの中では常に時が刻まれていて夜の11時になると画面に「ねむい」と表示され、腕力が落ちる。当然、睡眠が必要になる。それと重さ、武器を持てる重さと使いこなせる重さが決められていて、無理な装備が戒められている。あら、まあ。

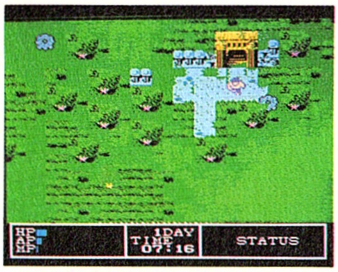
思いおこせば数年前。「ドルアーガの塔」「ドラゴンバスター」等の意欲作でアクションロールプレイングの礎を築いてきたナムコのこと。ここは一発きめてほしいところだ。



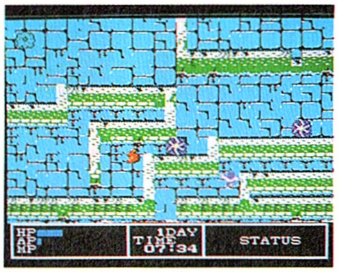
◀「森の街」の中。食料が切れると〝しょくじがしたい〞と表示される。そのままほっておくと、体力が無くなってくるので注意が必要



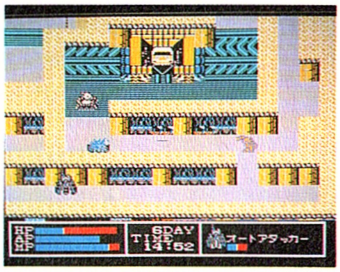
◀武器商店「ばくれつや」で武器と防具を装備。ただし気をつけなければいけないのは、使いこなせる重さが決まっていること



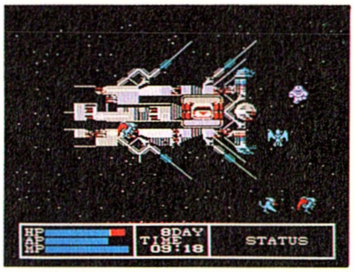
▲ここがスタート地点の森の街だ



▲ダンジョンらしき中にも敵はいる



▲失われた宮殿の中はメカニカルな内装だ



▲後半ではなんと宇宙も舞台になるのだ

※画面は開発中のものです。　※このゲームはシャープC1には対応しません。



/ポニーキャニオン/発売日未定/価格未定

Q.B. SCRAMBLE

クォーターバック スクランブル



NEW SOFT STREET

「クォーターバックスクランブル」の意味って知ってる？　アメリカンフットボールの用語なんだけど、フォーメーションプレイに失敗して、やむなくクォーターバックがランプレイすることなんだってさ。ま、そんなワケで新しいＦＣアメフトゲームの登場です。

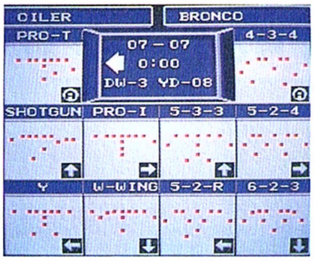
戦術＋アクションでアメリカンフットボール！

ショットガンを決めろ！　リアルシミュレートA.F.B.

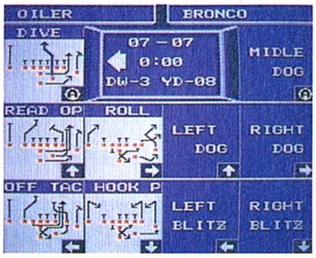
ＦＣスポーツゲームってアクション重視のゲームが多いんだけど、この「クォーターバックスクランブル」は、アメリカンフットボールの戦術面を重視した新しいタイプのスポーツゲームなんだ。

アメリカンフットボールって言えば、筋骨隆々とした大男たちが激突する荒っぽいスポーツのイメージが強いんだけど、実はクォーターバックを中心とした知的でシステマチックなスポーツでもあるのだ。このゲームでは、パス、ランといったアクションプレイ同様に、戦術面、フォーメーションプレイを忠実にシミュレートしている。もちろん、選手交替、反則、得点といったルールに関しても実際のアメリカンフットボールのシステムを忠実に守っているぞ。

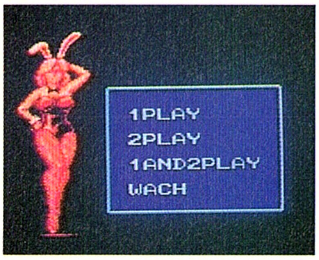
アメリカンフットボールファン注目の本格派ゲームの登場だ。



◀オフェンス側のフォーメーションプレイは10種類用意されている。有名なショットガンはパスプレイのフォーメーションだ



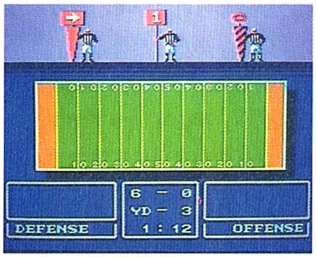
▶フォーメーションプレイの動きを示している。本物の選手はこの動きを全て覚えなきゃいけないんだけどね



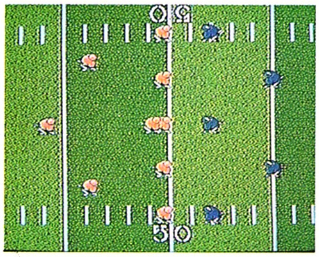
◀ゲームモードは4種類。1アンド2プレイは2P用対COMモード、クォーターバックとレシーバーをそれぞれコントロール



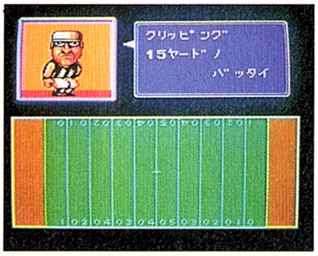
◀選手交替！　選手はそれぞれ独自のパラメーターが設定されている。つまり個性がある。名選手もいれば……？



◀4回の攻撃で10ヤード前進しないと攻撃権は相手に移ってしまうのだ。ちゃんとメジャーで計ってくれるんだ

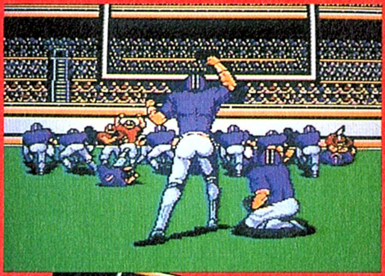


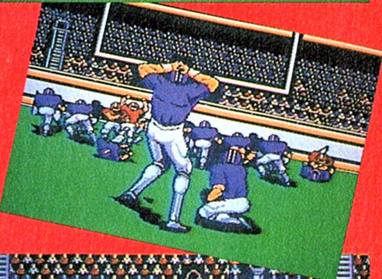
◀通常のゲーム画面。背景のフィールドは横スクロールする。オレンジのユニフォームがオフェンス、フォーメーションは…



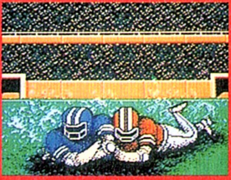
▶ルールは実際のアメリカンフットボールと同じ。もちろん反則はビシビシとペナルティーをとられてしまう

ドラマティック！なのだ

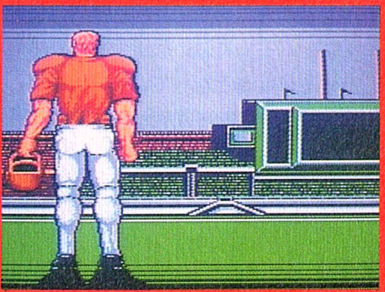












ゲームの重要なポイントではリアルなイベントシーンがインサートされるんだ。

爆笑！人生劇場

■タイトー　■3月発売予定
■5900円（予価）　■カセット

ボードゲームみたいな人生があってもいいと思う

タイトーから人生そのものをシミュレートしたボードゲームがでるぞ。

人生を少年・少女編（小学校～高校）、青春編（大学～就職）、さらには定年退職後の第2の人生編にわけてボードゲーム風に様々なイベントを経験してゆくんだ。年をとるにしたがってモンタージュで決めた自分の顔がハゲていったり体力値が衰えたりする。しみじみ。

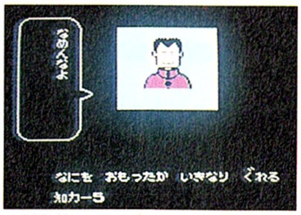
4人までが同時プレイ可能だけど各々の知力、体力、ツキの数値によって同じイベントにぶつかっても違う結果になるんだ。人生の深みを秘めたソフトだね。



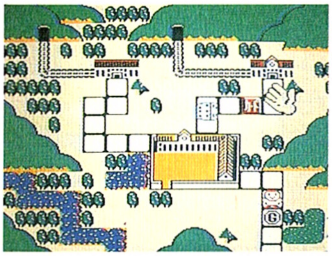
▲勉強すると知力の値がアップ。この値が人生の流れをかえるんだねぇ



▲人生の一つのイベント入学式。心配そうなお母さん、呑気な子供



▲人生半ばにして、あらら…ぐれてしまった。ぐれるとなぜか知力ダウン


◀これが人生を凝縮したマップ。さぁ、いろんなイベントが待ちうけてるぞ



▶モンタージュ形式で自分の顔を設定。ゲームの中でぐらい、いい顔を選びたいものです

ファミリーピンボール

■ナムコ　■3月発売予定
■価格未定　■カセット

ファミスタ'88のあと、小粋なピンボールはいかが？

ビリヤードとか、ダーツとか。ここ数年、伝統的な室内遊戯の人気はなかなかのもの。一説によれば、'89年はピンボールの一大ブームが訪れるとの声もあるし。

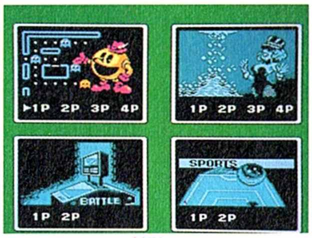
……のせいかどうかは知らないが、「ファミリーピンボール」である。

そう。上質のピンボールゲームでおしゃれにキメたい。

遊び方を説明をしよう。大きく分けて、プレイモードは4つ。通常のモノ、ビンゴのルールをとり入れたモノ、対戦に主眼を置いたモノ、そしてスポーツ（サッカーとアイスホッケー）をピンボールで楽しんじゃおうというモノが主なモードだ。さらに各モードには画面（盤面）選択の機能もついているので、計7種類、いろんな遊びができてしまうしくみだ。

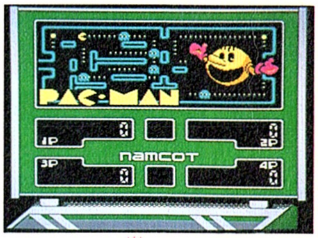
ゲームセンターに行けば、1コインで遊べるピンボールをわざわざコンピュータでプレイするのだから、このゲームにファミコンならではの仕掛けが山ほどあるのも特徴だ。球をはじくフリッパーがワープしたり、時限爆弾のように爆発する球を使ったりと楽しさは尽きない。

もちろん球の転がり方、速度、微妙なバネの働きなど、ピンボールの物理的な基本設定はきちんと押さえていることは言うまでもない。———ピンボールみたいにさぁ長い間遊ばれてきたゲームって、一番飽きないんだよね。そう考えてる人、どうぞ。

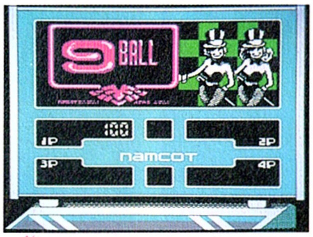


▲どのモードを何人でやろうかなー？

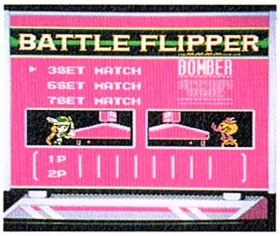

▲対戦相手を選べる。お馴じみの面々



▲パックマンも喜ぶおしゃれなボード



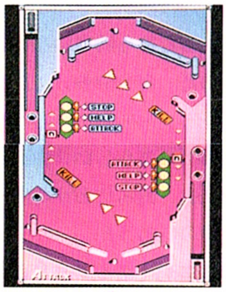
▲9ボールのはじまりだ

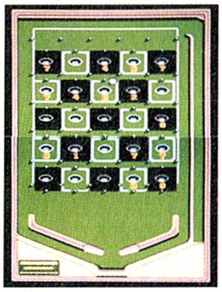


▲VSで燃えようバトルフリッパー



▲サッカーのようなルールで2Pで遊ぶ


▲ノーマルな台。キュート


▲9ボール台。ファンタジー

※画面は開発中のものです

機動警察パトレイバー

■バンダイ　■1月下旬
■¥3300(予価)　■ディスク

未来警察のおそるべき威力、見せてやれ！

ゆうきまさみ原作で、また最近ではバンダイから発売されているオリジナルビデオでも、お馴じみの「パトレイバー」がファミコンになる。

近未来の超近代的設備をもつ警察機構。だが、悪しき犯罪人たちもハイテク戦争に負けてはいない――。

そこで生まれたのが「パトレイバー」。レイバーとはロボットのようなもの（ちょっと違うが「ガンダム」シリーズのモビルスーツを連想してもらってもいいかも知れない）のことだ。

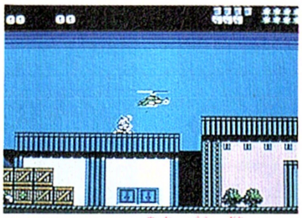
で、それをパトロールに使うので「パトレイバー」となるわけ。

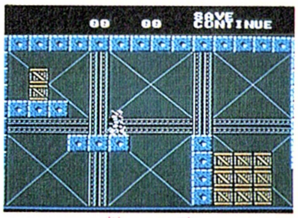
激しいバイオレンスに頼ることなく、正統派アクションにこだわる原作の味を、存分にいかしたゲームに期待したい。

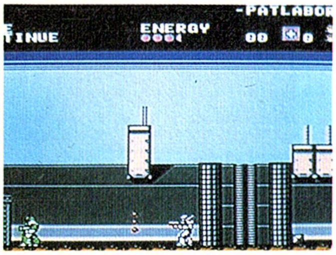
近未来の都市を舞台に、ところせましと暴れまくるパトレイバー。ジャンプ、キック、特殊攻撃……。

未来の治安は君の手にかかる!!


▲うーん。すんげえジャンプ。やっぱり高い所は気分がいいぜ


▲ねえ、あなた、屋屋の上に誰かいるわよ。警察でも呼びましょうよ


▲ロボットだと思ってこき使いやがって……。どうもここは気に入らねえ。でも本当は怖いだけ


◀これでも一応警察だぜい。殺人許可証だって持ってるんだぜ(？)！

御存知　弥次喜多珍道中

■ハル研究所　■3月下旬発売
■¥5600　■カセット

ニュータイプAVG？弥次喜多珍道中のてんまつは…

落語でおなじみの「弥次喜多珍道中」がゲームになってしまった。ちょっと変わったAVG？　として登場したのだ。

花のお江戸に住む弥次さんは、町内でも評判のお調子者。ささいなことで、いいなずけのお春ちゃんとケンカして、江戸を出るはめに…。相棒の喜多さんを誘って、お伊勢参りに出発した！…てのがプレストーリー。東海道を舞台に弥次喜多の珍道中が始まるのだ。

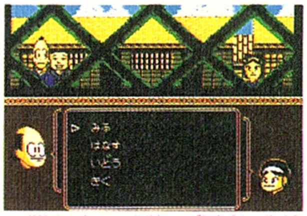
弥次さん喜多さんのコンビは、東海道の宿場、宿場で様々な事件に巻き込まれていくんだけど、それぞれの事件が簡単なAVG形式で1つのストーリーにまとめられている。2人の旅は前途多難なのだ。どうやら、江戸においてきたはずのお春ちゃんも弥次さんたちを追って東海道を進んでくるらしい。弥次さん喜多さんの迷コンビは、無事にお伊勢参りを果たすことができるのだろうか。

お笑いがイッパイのニュータイプAVGの誕生なのだ！

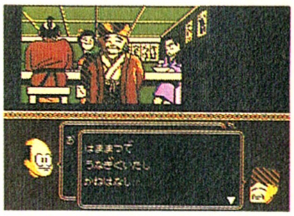

▲道中の区切りでは東海道五十三次のマップが表示される。江戸を出てから最初の事件は由井の宿で起こる


▲由井の宿に2人が入ると、なにやら長い行列ができている。とりあえず近くの人に聞いてみると…


▲なんと、由井の宿では「ゆいしょうせつ」と名乗る革命家が、倒幕を叫んで宿屋を占拠してるではないか

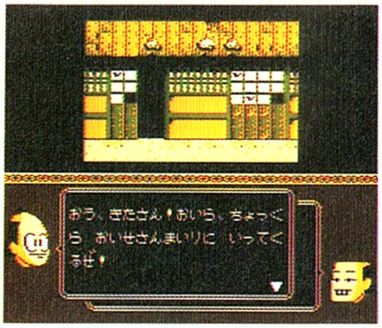

▲道中に起こる事件は、AVGの形式で展開していくんだ。だからコマンドもAVGそのものなのだ


▲宿場の中には、占い屋なんてのもある。なんと、水晶玉の中には、馬を駆るお春ちゃんが見えるではないか


▲宿場のめし屋にはなぜか俳人ばしょう先生がいる　セーフ用のパスワードを句にしてよんでくれるぞ



◀タイトル画面も浮世絵風の赤富士だ。東海道、弥次喜多珍道中の始まりっ！

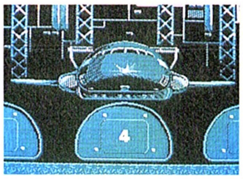

◀1人っきりじゃ心細い弥次さんは、相棒の喜多さんを道連れに巻き込んだ

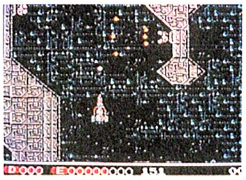
サンダーバード

■パックインビデオ ■3月発売予定
■¥5500(予価) ■カセット

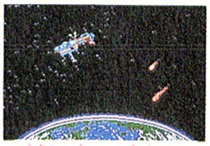
スーパー・バリエーション・シューティングゲームなのだ！

なつかしのサンダーバードですが、ゲームのほうはリアルなグラフィックのバリバリのシューティングゲームになりそう。ストーリーの説明部分はアニメーションを使用、ドラマチックにせまるぞ。原作に登場したメカもリアルに再現されている。


▲サンダーバード２号です。キレイに描けてるなぁ。これならマニアも満足。


▲シューティング・シーンです。敵基地の内部みたいだぞ。スクロールははやいかな？


▲アニメーションするらしい

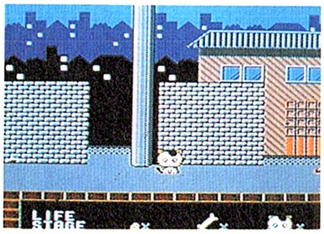

▲宇宙に浮かぶ基地だ

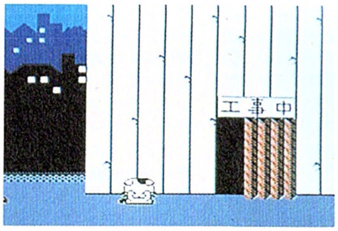
タマ&フレンズ

■バンダイ ■2月下旬
■¥3300(予価) ■ディスク

シンプルな中にもキラリと光る新しい楽しさ

コミカルでカワイイ！（ホント）そんな思考型アクションゲームの登場です。「うちのタマ知りませんか？」の仮称で世間をギョッと言わせたあのゲームが「タマ＆フレンズ」のタイトルとなった。迷い子になったタマを、無事に岡本君の家にとどける……、ちょっと変わった操作感が、君の心をくすぐるに違いない。


▲夜の街。どーしようー!?



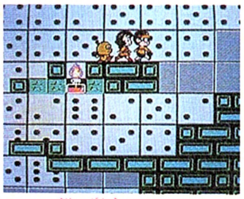
▲工事現場にたたずむタマ

キテレツ大百科

■エポック ■4月下旬発売予定
■価格未定 ■カセット

あのエポック社からなんとキテレツ大百科の登場ナリ

野球盤でおなじみのエポック社がＦＣに新規参入。テレビでおなじみの「キテレツ大百科」がアクションゲームになって登場だ。ご先祖さまの天才発明家・キテレツ斎が残した「奇天烈大百科」をもとに主人公のキテレツが作りだす発明品をめぐっておこる大騒ぎ、もうみんな知ってるよね。今回のゲームでは「夢見鏡」がその発明品。みんなの夢をつなぎあわせた不思議な世界で冒険がはじまるわけ。ステージ数は5、基本的には横スクロールだけどいろんなモードが加わるらしい。パスワードでコンティニューも可能。みよちゃんかわいいナリ！


▲コロ助も元気ナリ

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］ 業界は今、スーパーファミコンだ！

つ〜ことでスーパーファミコンじゃ。まずもって完璧なるゲームハード、さっすが任天堂！　と、業界では絶賛のアラシ。

うん、キャラの回転表現や、ズーム。この機能を見ただけで新しいスタイルのゲームイメージを予感させるよね。

うむ、さらにゲームソフトのプログラムも、システマティックに出来るよう様々な工夫が成されておるらしい。高品質のゲームを、以前よりも簡単に製作できるようになるということ。これはメーカーにとってもユーザーにとっても嬉しい！

でさぁ、気になるゲームソフトのラインナップなんだけど……。

現在のところオープンになっているのは、ハード発売と同時に４本のソフトを発売する、そのうちの２本は「スーパーマリオブラザーズ４」、「ゼルダの伝説」(ともに仮称）の続編である、その後は毎月１本のソフトを発売する、といった情報。でだ、ここでわたしがそれ以外のラインナップを予測するとだ、野球かゴルフ、あるいはレースといったスポーツものが１本。さらにデモンストレーションで見ることのできた仮称「ドラゴンフライ」なるフライトシミュレーションゲーム。といったところだろう……。

スーパーファミコンって、シミュレーションに強いハードなんだって？

そのとおり、演算処理の高性能化が、非常にシミュレーションと相性が良いらしい。よって、どんどんこのジャンルは出てくるだろうね……気になる他ソフトメーカーの動きでは、まずナムコが当確ってとこ！

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

12月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
12月2日	Ⓒ	エイリアンシンドローム	サン電子	¥5500
12月2日	Ⓒ	桃太郎電鉄	ハドソン	¥5800
12月2日	Ⓒ	突然マッチョマン	ビック東海	¥5500
12月2日	Ⓒ	半熟英雄	スクウェア	¥5800
12月9日	Ⓓ	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(前編)	データイースト	¥3300
12月9日	Ⓒ	ゴジラ	東宝	¥5800
12月9日	Ⓒ	中嶋悟F-1ヒーロー	バリエ	¥5900
12月9日	Ⓒ	キング・オブ・キングス	ナムコ	¥5900
12月9日	Ⓒ	忍者龍剣伝	テクモ	¥5500
12月9日	Ⓓ	VSエキサイトバイク	任天堂	¥2500
12月9日	Ⓒ	トップライダー	バリエ	¥9800
12月10日	Ⓒ	神宮館電脳九星占い	インダクションプロデュース	¥9800
12月13日	Ⓒ	ファイティングロード	東映動画	¥6200
12月16日	Ⓒ	かぐや姫伝説	ビクター音楽産業	¥5900
12月16日	Ⓒ	ザ・トライアスロン	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
12月16日	Ⓓ	ビッグチャレンジ ガンファイター	ジャレコ	¥3200
12月16日	Ⓒ	グラディウスII	コナミ	¥5900
12月17日	Ⓒ	ロードマン	東京書籍	¥5500
12月17日	Ⓒ	ファイナルファンタジーII	スクウェア	¥6500
12月20日	Ⓒ	ローラーボール	ハル研究所	¥5600
12月20日	Ⓒ	ファミリースタジアム'88	ナムコ	¥4900
12月21日	Ⓒ	銀河英雄伝説	コトブキシステム	¥5900
12月23日	Ⓒ	燃えろ!!プロサッカー	ジャレコ	¥5800
12月23日	Ⓓ	タロット占い	スコーピオンソフト	¥2980
12月24日	Ⓒ	100万ドルキッド 幻の帝王編	ソフエル	¥5900
12月24日	Ⓒ	ロックマン2	カプコン	¥5800
12月24日	Ⓒ	プロ野球?殺人事件!	カプコン	¥5900
12月24日	Ⓒ	アキラ	タイトー	¥6800
12月26日	Ⓒ	ゲバラ	SNK	¥5500
12月下旬	Ⓒ	ファンタジーゾーン2	サン電子	¥5500
12月下旬	Ⓒ	テトリス	BPS	未定
12月下旬	FT	風雲たけし城2	バンダイ	¥4900

64年1、2月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1月4日	Ⓒ	がんばれゴエモン2	コナミ	¥5500
1月上旬	Ⓓ	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)	データイースト	¥3300
1月上旬	Ⓒ	スペースハリアー	タカラ	¥5500
1月中旬	Ⓓ	ハレーウォーズ	タイトー	¥3300(予)
1月下旬	Ⓒ	電撃ビッグバン	ビック東海	未定
1月下旬	Ⓒ	パチ夫くん2	ココナッツジャパン	¥6500
1月下旬	Ⓒ	Might and Magic	学研	¥5900
1月下旬	Ⓒ	赤龍王	サン電子	未定
1月下旬	Ⓒ	里見八犬伝	SNK	¥5900
1月下旬	Ⓒ	ワギャンランド	ナムコ	¥4900(予)
1月	Ⓒ	ZOIDZ2 ゼネバスの逆襲	東芝EMI	¥5900
1月	Ⓒ	トムソーヤの冒険	セタ	未定
1月	Ⓒ	ワールドグランプリ POLE TO FINISH	データイースト	¥5800
1月	Ⓒ	ストライダー飛龍	カプコン	¥5900
1月	Ⓒ	モトクロスチャンピオン	コナミ	未定
1月	Ⓒ	小公子セディ	フジテレビ	¥5900
2月25日	Ⓒ	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	¥6500
2月上旬	Ⓒ	西村京太郎ミステリーブルートレイン殺人事件	アイレム	¥6500
2月下旬	Ⓒ	百鬼夜行	ユース	¥6200
2月下旬	Ⓒ	ハイパーショット基本セット	バンダイ	¥9800
2月下旬	Ⓓ	機動警察パトレイバー(仮称)	バンダイ	¥3300
2月下旬	Ⓒ	ザ・ゾンビ(仮称)	ホット・ビィ	未定
2月下旬	Ⓒ	ローリングサンダー	ナムコ	未定
2月下旬	Ⓓ	タマ&フレンズ	バンダイ	¥3300(予)
2月下旬	Ⓒ	ウィザードリィII	アスキー	未定
2月	Ⓒ	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	¥5300
2月	Ⓒ	殺人倶楽部	セタ	未定
2月	FT	ベビーキョンシーアミダ大冒険	バンダイ	¥4900(予)
2月	Ⓒ	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	¥6980(予)
2月	Ⓒ	がんばれペナントレース	コナミ	未定
2月	Ⓒ	京都花の密室殺人事件	タイトー	¥5900(予)

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	バーガータイム	11月1日	魔塔の崩壊	12月23日	遊メイズ	2月3日	タロット占い
書きかえ中	爆闘士パットンくん	11月18日	アイスクライマー	1月13日	ウルトラマン倶楽部	2月17日	パチンコGP
書きかえ中	パチコン	11月30日	かえってきたマリオブラザーズ*	1月13日	ジャイラス		
書きかえ中	シルヴィアーナ	12月16日	ダンディ	1月13日	なんきんのアドベンチア		
書きかえ中	コナミックテニス	12月16日	ドッグファイトスピリット	1月27日	じゃあまん探偵団魔隣組		
書きかえ中	エッガーランドエキストラ	12月23日	VSエキサイトバイク	1月27日	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(前編)		
書きかえ中	キック&ラン	12月23日	サムライソード	2月3日	レッキングクルー		

*印のゲームの書きかえ料は¥400になります。

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

3月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
3月上旬	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
3月中旬	C	ジーザス	キングレコード	¥5900(予)
3月中旬	C	暗黒神話	東京書籍	未定
3月中旬	C	爆笑!人生劇場	タイトー	未定
3月下旬	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥5600
3月下旬	C	オペレーションウルフ	タイトー	¥5900(予)
3月	C	松本亨の株式必勝学2	イマジニア	¥9800
3月	C	ホームランナイター	テータイースト	¥5800
3月	C	シャドーゲート	コトブキシステム	未定
3月	C	ハイドライド3	ナムコ	未定
3月	C	ファミリーピンボール	ナムコ	未定
3月	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	未定
3月	C	Mからの挑戦状	トーワチキ	¥5800(予)
3月	C	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
3月	C	ガデュリン	セタ	未定
3月	C	競馬シミュレーション・本命	日本物産	未定
3月	C	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
3月	C	天地を喰らう	カプコン	未定
3月	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
3月	C	オペレーションウルフ	タイトー	未定
3月	C	ホワイトライオン伝説	コトブキシステム	未定
3月	C	全米プロバスケット	ビック東海	未定
3月	C	ベースボールスター	SNK	未定
3月	C	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900(予)
4月中旬	C	飛INGヒーロー	エピックソニーレコード	¥5500(予)
4月	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	未定
4月	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
4月	C	株式道場	ヘクト	未定
4月	C	未来戦史ライオス	パックインビデオ	未定
4月	C	スーパースタープロレスリング	日本物産	¥5500(予)
5月	C	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5900
	C	魁!! 男塾	バンダイ	¥5800
	C	SDガンダムガチャポン戦士2	バンダイ	未定
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ!	アスキー	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイターグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	かってにシロクマ(仮称)	CBSソニー	未定
	C	エアーウルフ	九呉貿易	未定
	C	燃える!お兄さん	東宝	¥5800
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	C	マルサの女	カプコン	未定
	C	ウイロー	カプコン	未定
	C	スウィートホーム	カプコン	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	明治維新	ユース	¥6200
	C	キャプテンED	CBSソニー	未定
	C	激闘プロレス	テクモ	未定
	C	アフターバーナー	サン電子	未定
	D	ハイスクールクエスト(仮称)	学研	未定
	C	道~タオ~	バップ	未定
	C	アイドル発見伝	トーワチキ	未定
	C	クォーターバックスクランブル(仮称)	ポニーキャニオン	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	麻雀大会	光栄	未定
	C	モンスターパーティ	新正工業・バンダイ	¥5800
	C	美味しんぼ(仮称)	バンダイ	¥5800
	C	ホーリーダイバー	アイレム	未定
	C	プレジデントの選択(仮称)	ホット・ビィ	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	ウルティマ~聖者への道~	ポニーキャニオン	未定
	C	トムソーヤシンドローム	スクウェア	未定
	D	ビッグチャレンジ ガンファイター	ジャレコ	¥3200
	C	地獄インナーウォーズアマドックス	ナツメ	未定
	C	聖剣伝説	ナツメ	未定
	C	虹のシルクロード(仮称)	ビクター音楽産業	未定

●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
12月4日	ファイティングストリート(CD-ROM)	ハドソン	¥5980(予)
12月4日	NO・RI・KO(CD-ROM)	ハドソン	¥4980(予)
12月9日	スペースハリアー	NECアベニュー	¥6700
12月16日	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5500
12月22日	あっぱれゲートボール	ハドソン	¥4900
12月23日	ビジランテ	アイレム	¥6300
12月下旬	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	未定
12月下旬	ビックリマン大事界(CD-ROM)	ハドソン	未定
1月27日	SONSONII	NECアベニュー	¥5400
1月	YAKSA 神武伝承	ビッククラブ	未定
1月	ネクタリス	ハドソン	未定
2月下旬	モトローダー	NCS	未定
2月	ハニーインザスカイ	フェイス	¥5200
2月	ワードナの森	NECアベニュー	未定
2月	ウイニングショット	データイースト	未定
3月	テンカウント リアルボクシング	ナグザット	¥5500(予)
3月	改造町人ジュビビンマン	NCS	未定
4月	サイバークロス	フェイス	未定
来春	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	未定
来春	エナジー	NCS	未定
来春	がんばれゴルフボーイズ	NCS	未定
未定	電脳水滸伝	サリオ	未定
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	めぞん一刻	マイクロキャビン	未定
未定	死霊戦線	ビクター音楽産業	未定
未定	ゴルフ(タイトル未定)	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプス	ビデオシステム	未定
未定	コブラ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	わいわい麻雀	ビデオシステム	未定
未定	ワンダーモモ	ナムコ	未定

●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
12月1日	ボーグマン	セガ	¥5500
12月下旬	ボンバーレード	セガ	¥5500
12月下旬	おそ松くん(メガドライブ対応)	セガ	¥5500
1月下旬	アレックスキッドの天空魔城(メガドライブ対応)	セガ	¥5500
2月	ファンタシースターII(メガドライブ対応)	セガ	未定
2月	アウトラン3D	セガ	¥5500
2月下旬	スーパー大戦略(メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	スーパーリーグ(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	スーパーサッカー(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	ランボーIII(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	対戦ベースボール(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	スーパーハングオン(メガドライブ対応)	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●「テクモプロレス」(仮称)の正式タイトルが決まりました。題して「激闘プロレス—闘魂伝説—」です。新時代のプロレスゲームをになう一本になってほしいものです。

●PCエンジンで、ナムコのビデオゲームの名作「ワンダーモモ」が出ます。ゲーム性、グラフィックは今見ても新鮮です。期待できそう。それから、あの名曲の数々、ぜひPCエンジンでリアルに再現してもらいたいものです。

●ナツメより発売される「地獄インナーウォーズアマドックス」は、体内を舞台にしたシューティングゲーム。グラフィックもなかなかグロテスクなものらしい。操作性も今までのシューティングゲームとはだいぶ異なるとのこと。又、同じナツメから出す「聖剣伝説」はRPG。'89年夏頃、発売予定。

●前号でもお伝えしたビクター音楽産業より発売されるシルクロードを舞台にしたゲームの名称は「虹のシルクロード」となる可能性大。

●ビデオシステムからPCエンジン用麻雀ゲーム「わいわい麻雀」が発表されました。AC版麻雀ゲームでの実績もあるし、ユニークなゲームが期待できそう。その他、タイトルは未定ですがPCエンジン用のスポーツシミュレーションゲームも開発中とのことです。

●フェイスの新作「サイバークロス」は横スクロールのアクションゲームになるそうです。

CALENDAR 12/2~12/16

12 2 (金)	Ⓒエイリアンシンドローム(サン電子)発売 Ⓒ桃太郎電鉄(ハドソン)発売 Ⓒ突然マッチョマン(ビック東海)発売 ファミコン必勝本Vol.24発売
3 (土)	
4 (日)	
5 (月)	
6 (火)	
7 (水)	
8 (木)	
9 (金)	Ⓒゴジラ(東宝)発売 Ⓒトップライダー(バリエ)発売 Ⓒ中嶋悟F1ヒーロー(バリエ)発売 Ⓒキング・オブ・キングス(ナムコ)発売 Ⓒ忍者龍剣伝(テクモ)発売 ⒹVSエキサイトバイク(任天堂)発売
10 (土)	Ⓒ神宮館電脳九星占い(インダンクションプロデュース)発売
11 (日)	
12 (月)	
13 (火)	Ⓒファイティングロード(東京書籍)発売
14 (水)	
15 (木)	
16 (金)	Ⓒかぐや姫伝説(ビクター音楽産業)発売 Ⓒザ・トライアスロン(ケイ・アミューズメントリース)発売 Ⓒビッグチャレンジガンファイター(ジャレコ)発売 ⒸグラディウスII(コナミ)発売 ファミコン必勝本Vol.1発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

この前、夏休みが終わったばっかりだと思ったらもう冬休みですね。冬休み直前に発売されるソフトもたくさんあるから、ソフトスクランブルを読んで研究してね。



『ウルティマ—聖者への道—』『ファイナルファンタジーII』もバッチリ特集。『ファミコンジャンプ』『グラディウスII』『ZOID2』も新作紹介。もちろん『ファミリースタジアム'88』完全選手データも載ってるファミコン必勝本。次号新年Vol.1の発売日は……

12/16 金曜日発売 オールカラー
●定価250円

編集後記

さて、いよいよスーパーファミコンの登場である。今回、発表されたデータを見る限りではかなりのものです。来年のことですが、これは鬼も笑いますです。忙しさのあまり文体もみだれる今日このごろ。（㊌）

「テトリス」に凝っている。もともとMAC版にハマってたんだけど、最近FC版のサンプルが届いてから、余計に高じてしまった。FC版の手軽さ、MAC版の趣、どちらも捨てがたい、今日この頃なのだ。（ハルク）

今、東京で「俺んち4ケタ」といえば、それは電話の局番のことだ。電話もゲームも今までの器がいっぱいになると、次の器が必要になる。これが世の常か。何、じじいくさいこと言ってんだ。また誕生日が過ぎた。（ヒラ坊）

最近ヘンな夢をよく見ます。今日見たのは大洪水になって5階にある僕の部屋までヒタヒタと水がおしよせてくるというものです。外では避難命令のサイレンが鳴り響いていました。大変シュールな夢でした。（高城）

ファミコン必勝本 12月16日号 Vol.24

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　北圃政司　辻事務所　成沢大輔　響あきら　藤森英明　ベニー松山　ベント・スタッフ　木村茂　越智義久　古橋潔　木宮雅徳　田尻智　杉森健　遊デザイン室　品川るみ　高城正顕　棒綾
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

昭和63年12月16日号
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621・大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社

雑誌コード　27803－12／16
Printed in Japan


FAMICOM FAMILY
任天堂 ファミリー コンピュータ™
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
ご本家さまじゃ。
高島易断所本部編纂
昭和六十四年電脳九星占い
東京 神宮館 藏版
〈発売元〉インダクション・プロデュース株式会社
〒156 東京都渋谷区渋谷3-3-10
〈販売元〉ビクター音楽産業株式会社
C JINGŪKAN・POLARIS Inc.
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
希望小売価格 ￥9,800
きっとキミは、これにソックリの本を見たことがあるんじゃないかな？
それは、占いの本としては日本一※売れている神宮館の九星占いだ。
70年以上も昔から多くの日本人に愛されている、まさに〝占いナンバー・ワン〟。
そして、ついにファミコン・ソフトとして、12月10日に強力デビューすることが決定した。
いま、ちまたの占い師たちはみんな青ざめている……。※年間発行部数1,200万部
九星占いをみんなはどう使う？
おばあちゃん まだまだ元気だけど、やっぱり体のことは気になるのかな？ 来年一年間の健康運を見て、これからもずーっと長生きしてネ。
お父さん バリバリ働くお父さんは財運・事業運を見て、ヒソかにイッヒッヒ。株の投資も毎日の運勢を見ながら、「ヤルゾー」だって。
お姉ちゃん クラス中の男子との相性を調べて徹夜をしてしまったお姉ちゃん、「ラッキー！」とか「ガックシ」とかで、ボクも眠れなかった。
ボク コー見えてもボクは受験生なのだ。入試がある日の運勢も調べて、いまからガンバッている。ジンセーってキビシーと、最近よく思う。
'89電脳九星占い
by Jingūkan
豪華「神宮館電脳九星暦」付
12月10日発売！ ￥9,800
〈発売元〉インダクション・プロデュース株式会社
●インダクション・ファミコン情報…(東京)03-409-0420 〒156 東京都渋谷区渋谷3-3-10
〈販売元〉ビクター音楽産業株式会社
C JINGŪKAN・POLARIS Inc.

ファミコン必勝本
12月16日号
昭和63年12月16日発行
第3巻第24号(通巻61号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局



C 片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
C GAME ARTS/YELLOWHORN

片山まさゆきの
ファミコン版
ぎゅわんぶらあ自己中心派

- 「ぎゅわんぶらあ自己中心派」のユニークな世界でリアルな四人打ち麻雀。
- 24人の個性的なキャラクターが登場。
- キミの雀力は!?タコ度診断機能設定。
- 麻雀ソフト初の指導モード付き。
- フリー・勝ち抜き・タコ討伐戦の3モード。



品切れ店続出中!



ファミリー コンピュータ TM用カセット
希望小売価格
¥5,900
2M・64K S RAM×2

FAMICOM FAMILY

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

「ぎゅわんぶらあ自己中心派」の詳しい内容が聞けるゾ!
アスミックテレホンサービス
☎03(235)5619
「ヤングマガジン」好評連載中!

発売元
ASMIK
株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1-21

©JICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan 雑誌 27803-12/16
定価 250円